FEBRUAR 2002

Artikel-Nr. 3201340

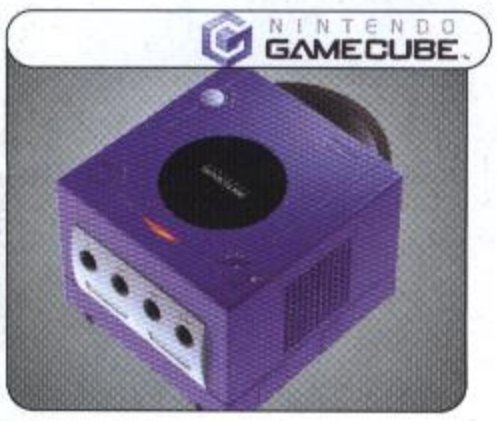
Ausgabe 01/02

Jahrgang 14

Club Nintendo®

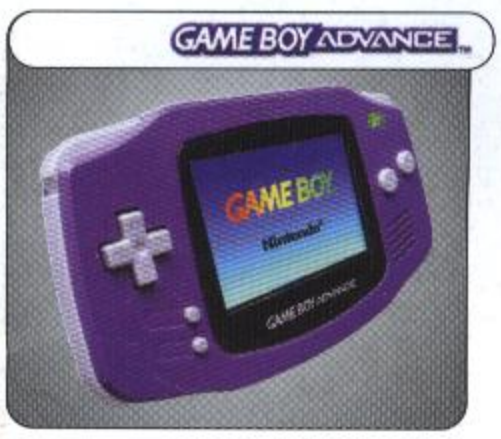
KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

Ab 3. Mai: Die Power-Konsole kommt nach Europa!



Luigi's Mansion

Der geniale Geisterspaß



Super Mario World

Mario ist besser als je zuvor!

Pokémon mini

Das kleine Kraftpaket

NINTENDO GAMECUBE™

www.gameboyadvance.de
HANDFESTE
KAMPF
HANDLUNGEN
GAME BOY ADVANCE
ADVANCE WARS
Nintendo
GAMING 24:7
© 1990-2001 Nintendo. © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & (R) Trademarks of Nintendo.

© 1990-2001 Nintendo. © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS. TM & (R) Trademarks of Nintendo.

Willkommen im Club

Die Würfel sind gefallen! Am **3. Mai** wird der von Millionen von Spielefans sehnsüchtig erwartete **Nintendo GameCube** in Europa erscheinen, begleitet vom größten Start-Line-up, das es jemals für eine Nintendo-Konsole gab. Sage und schreibe über **20 Spiele werden am ersten Tag** erhältlich sein, darunter **exklusive Megaknaller** wie Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Star Wars Rogue Squadron II, Sonic Adventure 2 Battle oder Super Monkey Ball. Kurze Zeit später werden dann Super Smash Bros. Melee und Pikmin folgen. Der sagenhaft günstige Preis der fantastischen Konsole im Handel dürfte bei etwa **249 Euro** liegen! Mehr Infos zu den Spielen und zur Konsole gibt es auf ca. 15 Seiten in der aktuellen Ausgabe!

Game Boy Advance jetzt günstiger!

Der große Erfolg macht es möglich! Passend zum Launch von neuen Spielehits wie **Golden Sun** und **Advance Wars** senkt Nintendo den Preis der beliebten Handheld-Konsole deutlich. Ab sofort dürfte der Preis des **Game Boy Advance** bei rund **99 Euro** liegen! Nicht zu vergessen: Der *Game Boy Advance* kann zukünftig nicht nur als **Controller** für den *GameCube* genutzt werden, sondern ist bei einigen Spielen wie beispielsweise Kirby oder Sonic auch für den **Datenaustausch** mit dem *GameCube* vorbereitet!

Pokémon mini!

Last, but not least haben wir auch gute Nachrichten für Pokémon-Fans. Am 15. März wird mit *Pokémon mini* das bislang kleinste Handheld erscheinen!

VIEL SPASS BEIM LESEN!
EUER
CLUB NINTENDO TEAM

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo GameCube

Alles Infos zum Start am 3. Mai in dieser Ausgabe!

SEITE 8

GAME BOY ADVANCE

Golden Sun

Wer auf Rollenspiele steht, der darf sich dieses grandiose Meisterwerk exklusiv für den *Game Boy Advance* nicht entgehen lassen!

SEITE 40

POKÉMON

Pokémon mini

Am 15. März erscheint die von allen Pokémon-Fans sehnsüchtig erwartete Mini-Konsole!

SEITE 56

Inhalt

Reportagen

GameCube: Die Hardware 8
Spielwarenmesse 2002 6

NINTENDO GAMECUBE

News

Luigi's Mansion 10
Pikmin 14
Star Wars Rogue Squadron II 20
Super Monkey Ball 18
Super Smash Bros. Melee 16
Tony Hawk's Pro Skater 3 19
Wave Race: Blue Storm 12

TIPPS & TRICKS HOTLINE

Game Boy Color

Das Geheimnis der Happy Hippo Insel 61

Game Boy Advance

Batman: Vengeance 61
Doom 60
Gradius Advance 60
Inspector Gadget: Advance Missions 61
Star Wars: Jedi Power Battles 61

Rubriken

Editorial 3
Inhalt 4
Leserbriefe 62
Mini-Poster Luigi's Mansion .....Heftmitte
Mini-Poster Golden Sun .....Heftmitte
Vorschau 65
Pokémon-Gewinnspiel 59

Nintendo GameCube

Nachdem die Power-Konsole in Japan und den USA längst zum Hit avanciert, dürfen wir bald auch hier zu Lande losdaddeln. Ab dem 3. Mai beginnt eine neue Ära und damit ihr bestens darauf vorbereitet seid, haben wir auf zwölf Seiten die Hardware und Spiele-Highlights unter die Lupe genommen.

Seite 8

Pokémon mini

Schon am 15. März kommt der kleinste modulbetriebene Handheld der Welt in unsere Gefilde. Nicht nur die Abmessungen des Kraftpakets sind geradezu winzig – auch der Preis ist kleiner, als man bei so viel technischer Rafinesse annehmen möchte. *Pokémon mini* – ein echter Hit!

Seite 56

Tolle Tipps!

Auf zwei Seiten präsentieren wir euch die neuesten Cheats und Tipps zu aktuellen Hits für *Game Boy Advance*, *Game Boy Color* und schon bald auch für den GameCube!

Ab Seite 60

Homepage:
www.nintendo.de

Redaktionsfax:
0 60 26 – 95 03 08

Nintendo Spieleberatung
0190 – 00 00 00
(€ 1,51 pro Anruf)
Mo.-Fr. 13:00 bis 17:00 Uhr

Nintendo Konsumentenberatung
0180 – 500 58 06
(€ 0,13 pro Minute)
Mo.-Fr. 13:00 bis 17:00 Uhr

Super Mario Advance 2: Super Mario World

Während sich *GBA*-Fans ihre Freizeit mit Advance Wars und Golden Sun versüßen, steht schon der nächste Kracher in den Startlöchern! Ab Seite 24 könnt ihr nachlesen, warum Super Mario Advance 2 zu den genialsten Games für euren *Game Boy Advance* zählt!

Seite 24

Advance Wars

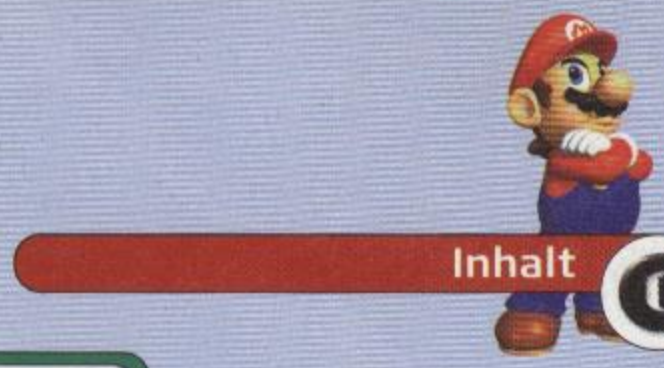
Nicht nur Fans von rundenbasierten Strategiespielen werden von dieser Handheld-Perle begeistert sein! Selbst eingefleischte Genremuffel können sich dem Flair und der genialen Spielbarkeit dieses Knallers kaum entziehen!

Seite 30

Golden Sun

Rollenspiel-Spaß vom Feinsten verspricht Golden Sun, welches nicht nur uns für unzählige Stunden ans Handheld fesseln dürfte. Auf prallen vier Seiten klären wir euch über die vielen Besonderheiten des Fantasy-Knallers auf!

Seite 40



Inhalt Club Nintendo

GAME BOY ADVANCE

Charts 21
Lexikon 44

News

ESPN Winter X Games 28
Fila Decathlon 23
NBA Jam 2002 22
Super Mario Advance 2 24

Tests

Advance Wars 30
Asterix & Obelix: Jetzt geht's rund! 29
Golden Sun 40
Jurassic Park III: Dino Attack 38

NINTENDO 64

Nintendo 64

Lexikon 46

Pokémon

Charts 54
Lexikon 58

News

Pokémon mini 56

GAME BOY COLOR

Charts 48
Lexikon 52

Tests

Monster AG 50
Pocket Music 49

perating

Nintendo Fax-Abruf
0190 – 17 00 00

(talkline/€ 0,62 pro Minute)

Für: Super Mario Advance, F-Zero: MAXIMUM VELOCITY, Excitebike 64, Kirby 64 – The Crystal Shards, Zelda – Majora's Mask, Zelda – Ocarina of Time, Pokémon Goldene und Silberne Edition, Banjo-Tooie, Paper Mario und The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons, Pokémon Crystal

Nintendo Computer Helpline
0190 – 10 10 00

(legion/€ 0,62 pro Minute)

Für: Super Mario Advance, Kirby 64 – The Crystal Shards, Zelda – Majora's Mask, Zelda – Ocarina of Time, Pokémon Goldene und Silberne Edition, Banjo-Tooie, Paper Mario und The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons, Pokémon Crystal

Spielwarenmesse Nürnberg

Wave Race: Blue Storm wurde stilecht präsentiert. Die Jet-Skis waren ein echter Blickfang.

Die Nürnberger Spielwarenmesse war wieder einmal ein voller Erfolg und die anwesende Fachpresse war vor allem von Nintendos Messeauftritt begeistert. Schließlich konnte man die kommenden Highlights für Game Boy Advance und GameCube live erleben!

Zum 53. Mal öffnete die Internationale Spielwarenmesse ihre Pforten. Vom 31.01.02 bis zum 05.02.02 wurden tausende neue Produkte vorgestellt, und da man im Hause Nintendo richtig viel zu zeigen hatte, musste natürlich ein gigantischer Messestand her! Auf mehr als 1.000 qm wurde die Zukunft der Videospiele ins rechte Licht gerückt. So konnte sich jeder schon jetzt ein Bild von den genialen Neuheiten machen, die noch dieses Jahr ihren Weg in die vier Wände der Spielefans finden werden! Das Riesenereignis wurde mit einer viel beachteten Pressekonferenz eingeläutet, denn schließlich eilte die gesamte Fachpresse nach Nürnberg, um unter anderen die neue *GameCube*-Hardware in Augenschein zu nehmen. Der Moment wurde auch genutzt, um andere erfreuliche Nachrichten kundzutun: Mittlerweile erfreuen sich alleine in Europa über 3 Millionen zufriedene Spieler am *Game Boy Advance*! Kracher wie Super Mario Advance 2: Super Mario World und das famose Rollenspiel Golden Sun, welche noch in diesem Halbjahr erscheinen, dürften das Ihrige zum Erfolg des Traumhandhelds beitragen, welches nun rund 20 % günstiger zu haben ist als zuvor – wenn das kein Grund zum Feiern ist.

Wie man sehen kann, hatten auch die netten Pikmin sichtlich Spaß mit dem Nintendo GameCube. Natürlich war Pikmin ihr Lieblingsgame.

Pokémon mini kommt!

Auch für Pokémon-Fans gab es tolle Neuigkeiten zu vermelden: Die Deutschland-Premiere der kleinsten Konsole der Welt, die mit auswechselbaren Spielmodulen den ultimativen Spielspaß bietet, wurde datiert. Ab dem 15. März steht *Pokémon mini*, welches knapp halb so groß wie der *Game Boy Advance* ist, in den Läden und wird seine sagenhaften Fähigkeiten unter Beweis stellen. Das kleine Kraftpaket wird in den Farben Blau, Grün oder Purple erhältlich sein und zusätzlich den Spielehit Pokémon Party mini beinhalten. Drei weitere aufregende Games stehen auch schon zum Start bereit: Pokémon Pinball mini, Pokémon Zany Cards und Pokémon Puzzle Collection!

messe 2002

Die lieben Pikmin posieren brav für unsere Kamera, während sie eine Runde zocken.

Der GameCube räumt ab

Als ob dies nicht schon genug tolle Neuigkeiten wären, ging es vor allem in puncto *GameCube* so richtig zur Sache. Die neue Powerkonsole, welche nicht nur durch ihre technischen Vorteile begeistern konnte, war der unangefochtene Star der Messe und bot in einer Deutschland-Premiere den neugierigen Besuchern die einmalige Chance zum Probespiel. Wirklich jeder stand hier Schlange, um sich von der atemberaubenden Qualität der Hammerkonsole und den zahlreichen Spitzengames zu überzeugen. Hauseigene Hits wie Super Smash Bros. Melee, Wave Race: Blue Storm, Luigi's Mansion oder Pikmin sorgten für staunende Gesichter. Aber auch solche Knaller wie Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II fanden großen Anklang. Als die anwesenden Fachbesucher erfuhren, dass Nintendos Hardware-Flaggschiff zudem zu einem konkurrenzlos günstigen Preis zu haben sein wird, kannte die Begeisterung keine Grenzen mehr. Damit machte Nintendo ein weiteres Mal deutlich, dass geniales Design, unbändige Hardware-Power und ein durchdachtes Spielekonzept nicht nur eine Frage des Preises sind! Wo man auch hinblickte: Zufriedene Gesichter überall waren ein Beweis dafür, dass der *GameCube* auch vom Fachpublikum ins Herz geschlossen wurde!

Egal, wer auch vorbeispazierte, jeder war von den kommenden Nintendo-Hits begeistert.

INFO

Fakten zum Launch

Der *GameCube* wird zum Launch am 3. Mai in zwei Farben – „Purple" und „Black" – erhältlich sein. Die Controller gibt es in „Purple", „Black" und „Purple/Clear". Die neue Nintendo-Konsole wird selbstverständlich von einem riesigen Spieleprogramm begleitet, denn zusammen mit der Hardware gehen mehr als 20 neue Spiele an den Start – das sind mehr Titel, als es je zum Start einer Spiele-Plattform gab!! Die Sturmspitzen stellt Nintendo selbst – mit Luigi's Mansion und Wave Race: Blue Storm.

Unterstützt werden die Nintendo-Spiele von einer ganzen Riege starker Lizenznehmer-Software, zum Teil wurden diese exklusiv für den *GameCube* entwickelt:

- „Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader" (LucasArts) Exklusiv
- „Sonic Adventure 2 Battle" (Sega) Exklusiv
- „Super Monkey Ball" (Sega)
- „ISS 2" (Konami)
- „ESPN Int. Winter Sports" (Konami)
- „Tony Hawk Pro Skater 3" (Activision)
- „Spiderman" (Activision)
- „Tarzan Untamed" (Ubi Soft)
- „Batman Vengeance" (Ubi Soft)
- „Donald Duck Quack Attack" (Ubi Soft)
- „Crazy Taxi" (Acclaim)
- „Burnout" (Acclaim)
- „Dave Mirra Freestyle BMX" (Acclaim)
- „NHL Hitz" (Midway)
- „Gauntlet Dark Legacy" (Midway)
- „Universal Studios" (Kemco)
- „Batman" (Kemco)
- „Tetris World" (THQ)
- „2002 FIFA World Cup" (EA Sports)

Weitere Titel von Nintendo für 2002:

- „Super Smash Bros. Melee" => Release 24. Mai
- „NBA Courtside 2002" => Release 24. Mai
- „Pikmin" => Release 14. Juni
- „Eternal Darkness: Sanity's Requiem" => 3. Quartal
- „Star Fox Adventures" => Release 3. Quartal
- „Mario Sunshine" => 4. Quartal

Weitere Lizenznehmer-Titel für 2002:

- „Virtua Striker 3" (Sega)
- „Resident Evil" (Capcom)
- „Extreme G3" (Acclaim)
- „Rayman" (Ubi Soft)
- „Legends of Wrestling" (Acclaim)
- „Bloody Roar" (Activision)
- „Bomberman" (Activision)
- „18 Wheeler" (Acclaim)
- „Jeremy McGrath" (Acclaim)
- „Cubic Juggler" (Acclaim)
- „Zoo Cube" (Acclaim)
- „Inline Skating" (Acclaim)
- „Turok Evolution" (Acclaim)

Insgesamt werden bis zum Sommer über 50 Spiele für den GameCube erhältlich sein!

GAMECUBE Die

Mit der Super-Konsole von Nintendo beginnt eine neue Ära der Videospielgeschichte. Viel Power unter der Haube, jede Menge Anschluss-Möglichkeiten und natürlich absolut geniale Spiele! Die wichtigsten Infos lest ihr hier.

Gerade mal 11 Zentimeter hoch, 15 Zentimeter breit und 16 Zentimeter tief, ist Nintendos „Spielewürfel" nicht mal so hoch wie fünf aufeinander gestapelte *Game Boy Advance*-Spieleverpackungen und dabei nur zwei Zentimeter länger als die Verpackung eures Lieblings-*GBA*-Spiels. Das ist ganz schön praktisch, denn er passt so fast überallhin! Doch was noch viel praktischer ist: Der *GameCube* hat an der Hinterseite einen Griff, damit man ihn überall im Haus dahin tragen kann, wo ein Fernseher steht. Ob im Wohn- oder im Kinderzimmer – selbst die jüngsten Spieler werden die gerade mal 600 Gramm ohne Probleme transportieren können. Auch wenn der *GameCube* richtig cool aussieht, werden die meisten wohl eher mit ihm spielen wollen, als ihn die ganze Zeit durch die Weltgeschichte zu schleppen. Recht so, denn der Würfel zaubert eine Wahnsinns-Grafik auf die Mattscheibe, dass selbst verwöhnte Nintendo-Fans mit den Ohren schlackern werden. Die Entwickler bei Nintendo haben ihre Hausaufgaben gemacht und mit dem *GameCube* eine richtig geniale Konsole hingelegt. Ohne euch zu sehr mit technischen Details zu langweilen, wollen wir kurz auf das Innenleben eingehen. Im *GameCube* werkelt ein mit 485 MHz getakteter Prozessor, der auf den Namen „Gekko" hört. Dieser extra von IBM für den *GameCube* entwickelte Chip wird gleich von 40 Megabyte pfeilschnellem Speicher unterstützt. Ein technisches Wunderwerk ist ebenfalls der Grafikchip „Flipper", der in Kooperation mit dem Chip-Hersteller ATI entstanden ist. Schon die Einzelkomponenten liefern wirklich eindrucksvolle Ergebnisse.

Hardwarepower

Vor allem die perfekt aufeinander abgestimmte Architektur des *GameCube* lässt euch die Spiele in noch nie da gewesener Qualität erleben. Luigi's Mansion und Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader sei da als imposantes Beispiel genannt – und das ist nur die erste Software-Generation! Aber nicht nur das Innenleben ist einen Blick wert: Auch die auf der Unterseite versteckten Anschlüsse verdienen eure

Auf die Memory Card 59 passt der Spielstand von Luigi's Mansion gleich 19-mal.

INFO

Controller

Mit dem neuen Controller ist Nintendo ein ergonomisches Meisterwerk gelungen. Er verschmilzt förmlich mit der Hand und alle Knöpfe sind selbst für die unterschiedlichsten Größen von Hände sehr gut zu erreichen. Durch den zweiten Analog-Stick (C-Stick) verfügt das Pad über eine individuell einsetzbare Steuereinheit. Bei Pikmin dient der C-Stick dazu, gleich ganze Heerscharen der kleinen Racker auf einmal kontrollieren zu können – echt praktisch. Noch eine Neuerung ist der Z-Trigger über der rechten Schultertaste. Dieser funktioniert wie die „Select"-Taste des *SNES*-Controllers. Hiermit könnten zum Beispiel die Charakter-Menüs bei Rollenspielen auf einfachste Weise aufgerufen werden.

Das Design sieht cool aus und passt super in die Hand.

Natürlich könnt ihr die Controller auch seperat kaufen!

ie Hardware

Die Spiele für den GameCube kommen auf einer 1,5 Gigabyte fassenden Optical Disk.

Aufmerksamkeit. Hier stehen gleich drei Ports zur Verfügung, die unter anderem zukünftig einen Modem-Anschluß ermöglichen. Dann könnt ihr auch online gegen andere *GameCube*-Fans zocken, bis die Drähte glühen. Doch damit sind die Anschlussmöglichkeiten für den *Spiele-Würfel* immer noch nicht erschöpft! Lasst euch einfach überraschen, denn es kommt noch einiges auf euch zu! Wir wollen nicht zu viel verraten, aber der *Nintendo GameCube* ist für die Zukunft bestens gewappnet.

Anschlüsse satt

Wer weiß, welche weiteren coolen Geräte hier noch Anschluss finden werden? Was den Anschluss eures Fernsehers angeht, bietet der *GameCube* Neues und Altbewährtes. Das schon seit *SNES*-Zeiten bekannte AV-Kabel werdet ihr auch wieder am Würfel verwenden können. Des weiteren bietet das Gerät einen modernen RGB-Ausgang, welcher ein gestochen scharfes Bildsignal erzeugt und durch eine brillante Farbwiedergabe glänzt. Ergo: Der eckige Super-Würfel ist eine runde Sache! Ob Hardware oder Anschlusse – der Nintendo *GameCube* bietet eine Fülle von Möglichkeiten, die ihresgleichen suchen!

Zum Launch gibt es den Cube auch im trendigen Black. Weitere Farben folgen.

Mehrere Anschlussmöglichkeiten, z. B. für ein geplantes Modem, machen den Cube zukunftssicher.

INFO

GBA-GCN

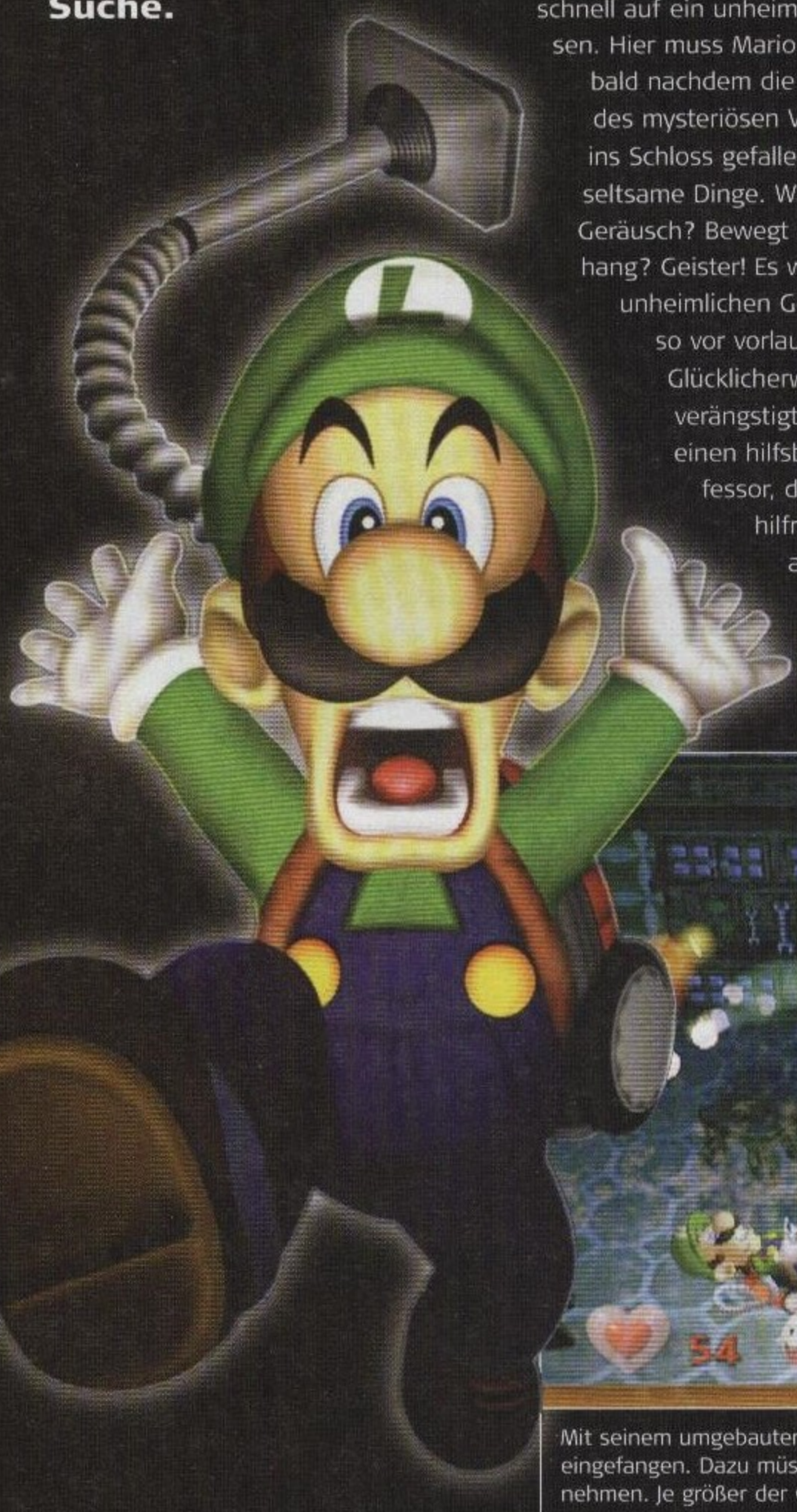
Ein absolut geniales Feature ist die Verbindung von *Game Boy Advance* und *Nintendo GameCube*. Ja, ihr habt richtig gelesen! Bei Spielen wie zum Beispiel Sonic Adventure 2 ermöglicht dies den Datentransfer zwischen den Konsolen. Dabei dient der *Game Boy Advance* zum Beispiel als Zusatzbildschirm oder Controller, auf dem ihr mitzocken könnt. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. *Game Boy Advance* und *GameCube*: ein unschlagbares Team!

Wie ein Controller wird der Game Boy Advance eingesteckt.

Im Falle der Sonic Adventures könnt ihr eure Chaos trainieren.

Luigi's Mans

Skandal! Mario ist spurlos verschwunden! Luigi macht sich natürlich sofort auf die Suche.



Normalerweise ist es ja umgekehrt. Da steht Luigi, seines Zeichens kleiner Bruder des berühmtesten Klempners der Welt, eher im Hintergrund, während Mario die tollsten Abenteuer besteht. Nun aber schlägt Luigis große Stunde. Er macht sich auf die Suche und stößt schnell auf ein unheimliches Anwesen. Hier muss Mario sein! Schon bald nachdem die morsche Tür des mysteriösen Villa knirschend ins Schloss gefallen ist, tun sich seltsame Dinge. War da nicht ein Geräusch? Bewegt sich der Vorhang? Geister! Es wimmelt im unheimlichen Gemäuer nur so vor vorlauten Geistern! Glücklicherweise trifft der verängstigte Luigi auf einen hilfsbereiten Professor, der ihm neben hilfreichen Tipps auch mit nützlichen Gegenständen versorgt.

Dieser Geist ist eindeutig ein Fall für die Weight Watchers! Luigi ist noch ahnungslos.

Wichtigstes Utensil bei der Jagd nach den Gespenstern ist ein umgebauter Staubsauger, mit dem die gruseligen Bewohner eingefangen werden. Zum Aufspüren der Geister bekommt Luigi einen speziellen Game Boy in die Hand, der nebenbei auch noch als Karte fungiert. So ausgerüstet macht sich Luigi auf, um mit gefundenen Schlüsseln versperrte Türen zu öffnen und abwechslungsreiche Rätsel zu lösen.

Grafisch geniale Geisterjagd

Vor allem die unglaublich detaillierte Grafik zeigt eindrucksvoll die Rechenpower des GameCube. In jedem Raum

Mit seinem umgebauten Staubsauger werden die frechen Gespenster eingefangen. Dazu müsst ihr sie vorher mit der Taschenlampe ins Visier nehmen. Je größer der Geist, desto schwieriger das Einfangen.

Luigi's Mansion™ © 2001 Nintendo.
™, ® AND THE GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

nsion

Selbst im Badezimmer ist der arme Luigi nicht vor den Gespenstern sicher. Vor allem die genialen Licht- und Schatteneffekte sind in diesem Spiel eine wahre Augenweide.

bringen tolle Grafikeffekte den Spieler ins Staunen. Sei es aufwirbelnder Staub, die transparenten Gespenster oder die superben Licht- und Schatteneffekte: Dieses Spiel strotzt geradezu vor witzigen Einfällen. Zusammen mit der eindrucksvollen Soundkulisse sorgt Luigi's Mansion für ein schaurig schönes Spielerlebnis. So pfeift der unerschrockene Geisterjäger beispielsweise munter vor sich hin oder ruft verzweifelt nach seinem Bruder Mario. Besonders ulkig sind die Begegnungen mit den Gespenstern. Hat Luigi einen Geist mit seiner Taschenlampe gestellt, kommt der Staubsauger zum Einsatz. Die Animationen während eines solchen Kampfes sind sehr aufwendig gestaltet und sorgen immer wieder für Schmunzeln. Damit Luigi in der unheimlichen Villa auch wirklich alle gruseligen Genossen schnappt, ist einiges an Grips vonnöten. So muss er beispielsweise später Wasser aufnehmen, um die fiesen Feuergeister fangen zu können. Geisterhunde werden dagegen mit einem Knochen geködert.

Hat man einen bestimmten Abschnitt im Haus von den Plagegeistern befreit, wartet ein besonders spektakulär in Szene gesetzter Obermotz auf den Spieler. Dank des neuen Controllers habt ihr den schreckhaften Klempner jederzeit voll unter Kontrolle. Während man den Charakter mit dem Analog-Stick lenkt, nimmt man die Gespenster mit dem C-Stick aufs Korn. Alles in allem ist Luigis Debüt auf dem GameCube voll und ganz gelungen. Das muss der große Bruder Mario erst einmal nachmachen!

Die gespenstischen Gesellen tauchen in allen möglichen skurrilen Gestalten auf.

Auf dem Balkon des geheimnisvollen Anwesens trifft Luigi auch alte Bekannte wie Toad.

Findet der neugierige Klempner eine Münze, ist die Freude groß. Unten rechts könnt ihr die Anzeige des Game Boy Horror erkennen, der Luigi während der Geisterjagd gute Dienste leistet.

NINTENDO GAMECUBE

Luigi's Mansion

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Action-Adventure
Veröffentlichung . . . . . 3. Mai

Fazit

„Gruselige Geisterjagd mit beeindruckenden Grafikeffekten und tollen Ideen."

Wave Race:

Wasserratten aufgepasst! Wave Race: Blue Storm bietet perfekten Jetski-Spaß, heiße Positionsduelle und gewaltige Brecher.

Wir reisen per Zeitmaschine zurück ins Jahr 1997. Die neue Nintendo-Hardware *Nintendo 64* sorgt in Europa für Furore. Maßgeblich daran beteiligt ist ein Spiel namens Wave Race 64. Eine unglaublich realistische Darstellung der Wasserphysik, die geniale Steuerung und der tolle Mehrspielermodus sorgen dafür, dass der Titel ein Riesenhit wird. Um die ganze Power der neuen Videospielgeneration deutlich zu machen, erscheint auf dem *GameCube* eine Neuauflage des Klassikers, die ihren Vorgänger in technischer Hinsicht deutlich übertrumpft. Das aus acht Piloten bestehende Fahrerlager hat für jeden Geschmack den richtigen Profi. Der Jetski des schwergewichtigen David Mariner hat eine hohe Endgeschwindigkeit, aber beschleunigt sehr langsam. Die niedliche Akari Hayami dagegen beschleunigt superschnell, dafür hapert es bei der Höchstgeschwindigkeit. Anfänger entscheiden sich für einen Fahrer, der ausgeglichene Werte aufweist. Im Mittelpunkt des Spiels steht ohne Zweifel der motivierende Meisterschaftsmodus. Hier kämpft ihr nicht nur mit der starken CPU-Konkurrenz, sondern auch mit den Wetterbedingungen.

Der Mehrspielermodus gehört auf dem GameCube zu den absoluten Highlights.

Wettervorhersage

Während man anfangs seine Runden noch bei ruhiger See drehen kann, sorgen später gewaltige Wellentäler, heftiger Blitzschlag und sintflutartiger Regen für erschwerte Bedingungen. Dabei sind die Wasser- und Wettereffekte so realistisch umgesetzt, dass eingefleischte Landratten seekrank werden könnten. Genauso abwechslungsreich wie das Wetter sind die Kurse gestaltet. So heizen die Piloten einmal durch eine beschauliche Lagune in der Südsee, um sich an anderer Stelle in den engen Wasserstraßen einer Großstadt harte Duelle zu liefern. Ob im Hafen einer nächtlichen Handelsstadt oder in den eisigen Fluten des Polarmeeres, die Strecken sind sehr detailverliebt gestaltet. Am Gameplay hat sich im Vergleich zur *N64*-Version so gut wie nichts geändert. Es geht nach wie vor darum,

Die schnuckelige Akari Hayami hat eine gute Beschleunigung und ein großes Trickrepertoire.

Selbst bei frostigen Minustemperaturen und gefährlichen Gletschern rasen die Profis durch die See. Der Helikopter schaut sich das rasante Rennen von ganz oben an.

Wave Race ™ Blue Storm © 1996-2001 Nintendo.
™, ® AND THE GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Blue Storm

Vorsicht, gegnerischer Fahrer! Vor den Sprungschanzen herrscht regelmäßig wildes Gedränge zwischen den Piloten.

Mit der richtigen Sprungtechnik kann man in einer Runde einiges an Zeit gutmachen. Die Pfeile zeigen die zurückliegenden Fahrer an.

die farbigen Bojen an der richtigen Seite zu umkurven, um den Turbo aufzubauen. Wem das zu lange dauert, der kann das Aufladen durch ein paar haarsträubende Stunts wie einen Handstand beschleunigen. Doch Vorsicht: Rempeln einen die gnadenlosen CPU-Fahrer während eines Tricks an, geht man baden. Aus einer komfortablen Führung wird dann schnell ein dritter Platz. Die Tricks kann man im Trainingsmodus ausgiebig üben, für Abwechslung sorgt darüber hinaus der Modus Score-Attack, bei dem ihr Ringe durchfahren müsst. Wer im Zeitfahrmodus alle Bestzeiten geknackt hat, kann bis zu drei Mitspieler zu aufregenden Rennen herausfordern. Wenn man dann den Freund noch kurz vor der Ziellinie abfängt oder mit einem beherzten Schubser ins Wasser befördert, kommt zum Spielspaß auch noch Schadenfreude hinzu. Abgerundet wird das feuchtfröhliche Vergnügen durch eine wirklich tadellose Steuerung, die optimal auf den neuen Controller abgestimmt ist.

Frischer Fisch! Auf dem ruhigen, spiegelglatten Bergsee kann man ganz nebenbei auch noch die Tierwelt beobachten. Aber auch die Ufer der verschiedenen Strecken sind mit jeder Menge Details versehen.

Ganz aufdringliche Konkurrenten halten die tollkühnen Piloten mit einem gezielten Tritt auf Distanz.

NINTENDO GAMECUBE

WAVE RACE: BLUE STORM

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Rennspiel
Veröffentlichung . . . . . 3. Mai

FAZIT

BEI DIESEM GENIALEN RENNSPEKTAKEL HOLT MAN SICH GERN NASSE FÜSSE!

Pikmin

Entwickler Shigeru Miyamoto sammelte Ideen für Pikmin in den Gärten seiner Nachbarschaft! Während andere daraus höchstens eine Blumenzucht-Simulation entwickeln, zauberte „Mr. Mario" das innovativste Spiel seit langem.

Das quirlige Pikmin verschmilzt Echtzeit-Strategie, Simulation, Abenteuer und eine gehörige Portion Rätsel zu einer einzigartigen Mischung, wie in kaum einem anderen Spiel zuvor. Das Konzept des Spiels ist dabei recht einfach. Der kugelige Kapitän Olimar stürzt mit seinem Raumschiff auf einem fremden Planeten ab. Dort zerbricht sein Schiff in viele Einzelteile, die er nun zusammentragen muss, um sein Shuttle wieder flugfähig zu machen. Er hat aber nur 30 Tage Zeit, da sonst die Lebenserhaltungs-Systeme seines Raumanzuges versagen. Doch das ist nicht sein einziges Problem: Auf dem Stern sind selbst die Grashalme so groß wie Bäume und somit ist unser zwergenhafter Astronaut allein etwas aufgeschmissen. Selbst so alltägliche Gegenstände wie Schuhkartons stellen für ihn ein unüberwindliches Hindernis dar.

Na, so ein Schlamassel! Da fehlen noch eine Menge Teile, bis dieser Vogel wieder abhebt.

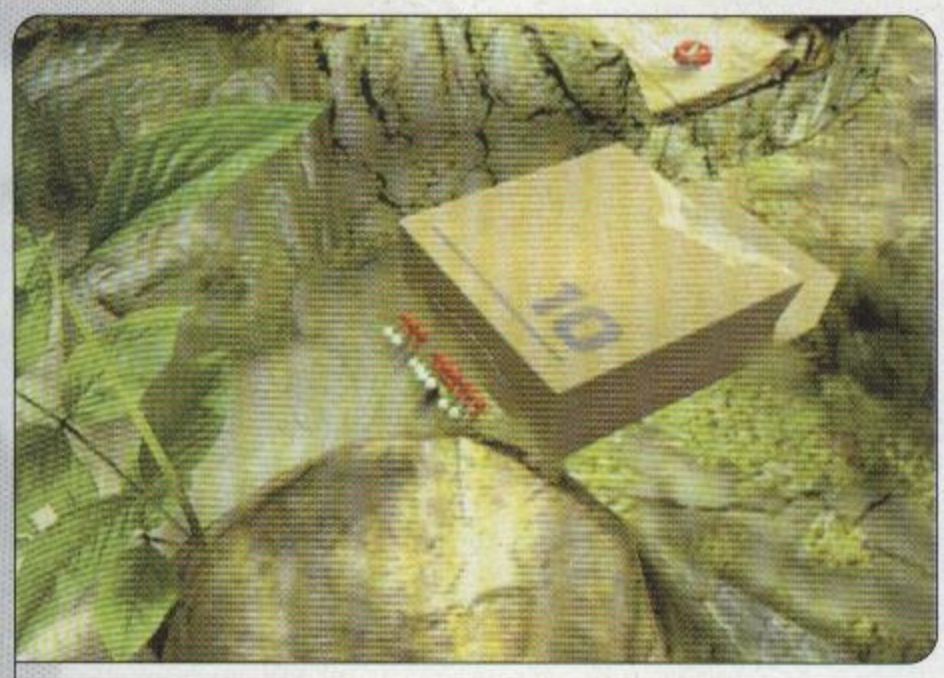
Kleine Pikmin, riesengroß

Gut, dass er auf dem Planeten die kleinen Pikmin trifft (siehe Kasten). Diese eigentümliche Mischung aus Pflanze und Tier wird ihm beistehen, die Einzelteile seiner Rakete wiederzufinden, und helfen, jegliche Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Wie alles Kleingetier nun mal ist, will es gepflegt werden. Dabei sind die Pikmin noch recht genügsam. Sie brauchen weder viel Schlaf, noch müssen sie zur Arterhaltung groß überredet werden. Lediglich ihr Appetit ist gewaltig. Baumhohe Grasbüschel und Blumen sind rasch verputzt. Gut gestärkt und in großer Anzahl geht es dann den natürlichen Feinden ans Leder. Auch diese können als Rohstoff für die „Pikmin-Produktion" genutzt werden. Mit einer Menge der kleinen Biester entbrennen regelrechte Schlachten, in denen zig der kleinen Pikmin auch auf übergroße Gegner treffen. Dank

Selbst wenn sich mehrere dutzend bewegte Objekte auf dem Bildschirm tummeln, bleibt die geniale Grafik schön flüssig. Eine technische Meisterleistung!

Fette Beute! Mit vereinigten Kräften können die Pikmin auch übermächtige Gegner kleinkriegen – und zu Pikmin-Grundstoff verarbeiten.

PIKMIN™
© 2001 Nintendo.
™, ® AND THE GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Die Zahl auf den Hindernissen zeigt an, wie viele Pikmin benötigt werden, um es zu verschieben. In diesem Fall reichen schon zehn der kleinen Racker.

Ui! Das ist ein ganz fieser Bossgegner! Ihr habt besser ganz, ganz viele Pikmins, wenn ihr diesem Monster die Stacheln ziehen wollt!

der intuitiven Steuerung lassen sich solche „Massenschlachten" einfacher kontrollieren, als die Horden von Pikmin es vermuten lassen. Die Befehlsvergabe geschieht durch Pfeifen und die Formationen werden einfach durch den C-Stick des Pads bewegt – genial einfach, einfach genial!

Endlich ein neues Spielprinzip!

Die Kampfszenen sind sehr imposant und das ganze Gewusel sieht aus, als könnte es auch zwischen den Grashalmen auf der Grünanlage nebenan stattfinden. Hier lässt der *GameCube* seine Grafikmuskeln spielen: Trotz hochauflösender Texturen und einer Vielzahl von Objekten auf dem Bildschirm ist das Spielgeschehen sehr flüssig! Da merkt man, dass die Entwickler den *GameCube* mit reichlich Power ausgestattet haben! Ebenso viel Power hat Shigeru Miyamoto in seine Pikmin gesteckt. Der Schöpfer von unsterblichen Helden wie Mario, Donkey Kong und Link hat mit seinen Spielen die gesamte Spielewelt beeinflusst. Wer weiß? Vielleicht ist „Mr. Mario" mit Kapitän Olimar und seinen kleinen Freunden der gleiche Erfolg vergönnt – das Zeug dafür haben die Pikmin, das dürfte jetzt schon klar sein!

Info

Die Pikmin

Kaum seid ihr auf dem Planeten gelandet, werdet ihr über seltsame Kreaturen stolpern. Es sind die Pikmin, die wie Pflanzen aus dem Boden wachsen. So lange sie in der Erde stecken, ist nur ein Spross zu sehen. Kaum zieht ihr daran, flutscht ein fertiges Pikmin aus dem Grund, das euch von jetzt an folgt. Wie ihr in den nebenstehenden Fotos erkennen könnt, haben die Pikmin entweder ein Blatt, eine Blüte oder eine Blume auf ihrem Kopf. Doch ihr werdet selbst herausfinden, wozu die verschiedenfarbigen Racker gut sind. So können zum Beispiel gelbe Pikmin höher springen als ihre andersfarbigen Artgenossen. Blau gefärbte hingegen sind wasserresistent – alle anderen überleben den Kontakt mit dem kühlen Nass nur selten. Knospen- und Blüten-Pikmin können Gegenstände sehr schnell tragen. Werden Blüten-Pikmin allerdings im Kampf verletzt, können diese zu Blätter-Pikmin zurückgesetzt werden. Es liegt an euch, die unterschiedlichen Eigenschaften der Pikmin für eure Ziele einzusetzen.

Die Fähigkeiten der Pikmin müsst ihr geschickt einsetzen, um zu siegen.

Violette Pikmin? Ja! Die sehen ganz schön gefährlich aus. Ob es wohl noch andere Farben gibt?

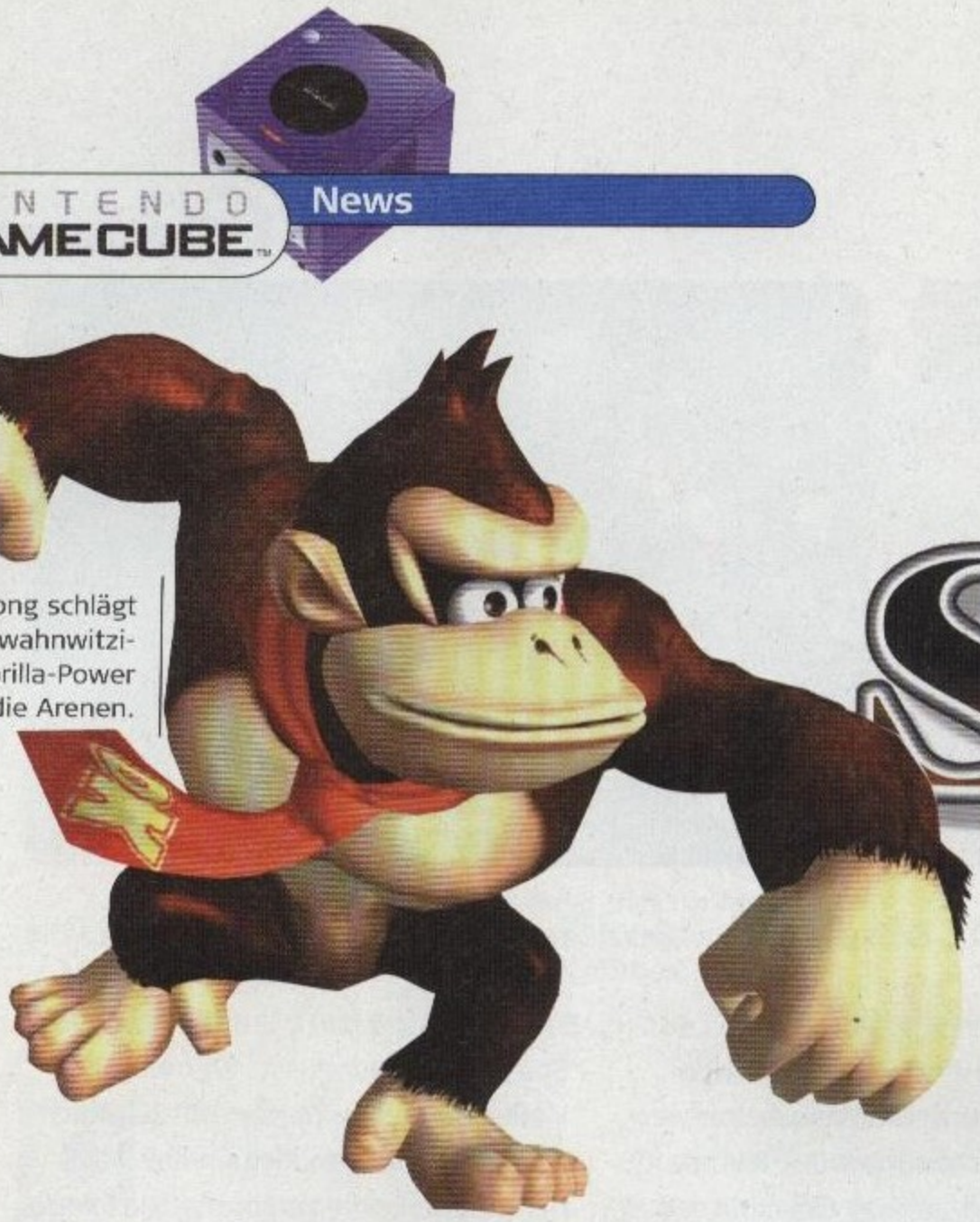
NINTENDO GAMECUBE

Pikmin

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Simulation
Veröffentlichung . . . . . 14. Juni

Fazit

„Action, Strategie und Simulation sind bei Pikmin zu einer einzigartigen Mischung kombiniert!"



Donkey Kong schlägt sich mit wahnwitziger Gorilla-Power durch die Arenen.

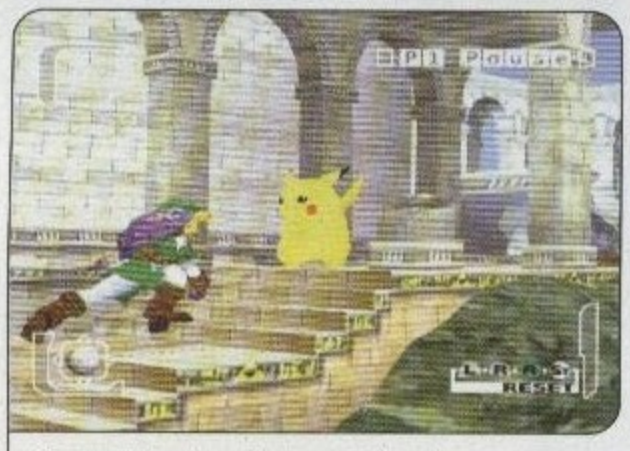
SUPER SMASH BROS. Melee

Der Tag der Abrechnung ist greifbar nahe! Im Mai klärt sich ein für alle Mal, wer denn nun der beste Nintendo-Held ist.

Der *GameCube* macht es möglich: Eines der besten Multiplayer-Games aller Zeiten bekommt einen mehr als würdigen Nachfolger spendiert. Kurz nach dem Start unseres kleinen Wunderwürfels stehen auch schon die berühmtesten Helden aller Universen bereit, sich in den Arenen von Super Smash Bros. Melee einen Schlagabtausch zu liefern, wie er so noch nie gesehen wurde. Konnte im Vorgänger Super Smash Bros. auf dem *Nintendo 64* schon die Crème de la Crème unserer Helden gegeneinander antreten, so habt ihr es nun mit einer geballten Ansammlung absoluter Nintendo-Power zu tun. Schon die Kämpferauswahl lässt altgediente Nintendo-Fans nur so mit der Zunge schnalzen. Von Mario, Yoshi und Prinzessin Peach über Pikachu und Donkey Kong bis hin zu Link und Prinzessin Zelda ist wirklich das gesamte Heldenspektrum vertreten. Und damit soll gerüchteweise aber noch nicht genug sein. Man munkelt davon, dass sich noch einige andere bekannte Persönlichkeiten in den Weiten der Super-Smash-Bros.-Melee-Welten versteckt halten ...

Ab ins Vergnügen

Nachdem ihr jedoch aus den 14 Recken euren Liebling herausgepickt habt, geht es mit euren Freunden oder alleine in die Arenen. Im Mehrspielermodus ist das alles ganz ein-



Link sollte den kleinen Pikachu bloß nicht unterschätzen. Seine Attacken sind nicht übel.

Im Pausenmenü könnt ihr die Kamera verstellen und euren Helden ins rechte Licht rücken.

Drei Kämpfer stellen sich einem übergroßen Donkey Kong zum Schlagabtausch.

In dieser Arena habt ihr es mit einer großen Übermacht an Schattenwesen zu tun.

Vor Zeldas Palast fordert der kleine Pikachu die Schlossherrin zum freundschaftlichen Zweikampf.

Super Smash Bros.™ Melee
© 2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc.™, ® and the GAMECUBE logo are trademarks of NINTENDO.

NINTENDO GAMECUBE

...ER ...I BROS. ...elee

Natürlich darf Mario bei diesem riesigen Staraufgebot nicht fehlen.

Kampf der Giganten! Mario stellt sich seinem Erzfeind Bowser mal wieder zum Duell.

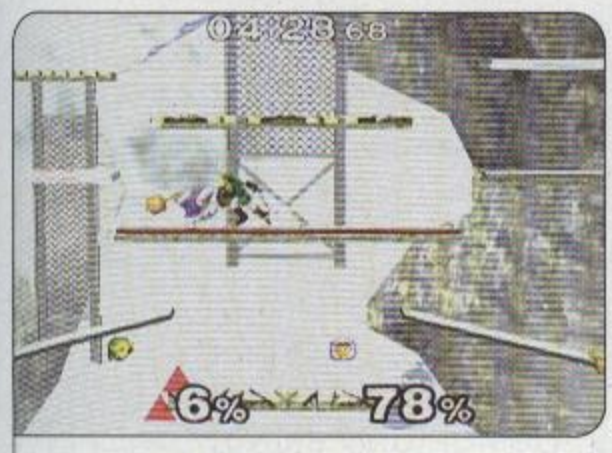
fach und Kenner des Vorgängers haben sich schnell wieder eingespielt. Ihr tretet gegen bis zu drei Freunde an und versucht zu verhindern, vom Rand der Arena geschubst zu werden. Hierfür schwächt ihr eure Gegner durch Schläge und Spezialmanöver. Wie viel ihr oder eure Kontrahenten bereits eingesteckt haben, erkennt ihr an einer Prozentzahl am unteren Ende des Bildschirms. Sobald diese über 100 % steigt, wird es gefährlich. Denn nun reicht ein gezielter Treffer, um euch ins Aus zu katapultieren. Darüber hinaus wimmelt es in jedem Level von lustigen Gegenständen, die nur darauf warten, von euch eingesetzt zu werden. So gibt es nicht nur Waffen, sondern auch explosive Pillen aus der Klinik von Dr. Mario und sogar Pokébälle. Einmal geworfen, öffnen sich Letztere und lassen ein Pokémon frei, das euch bereitwillig mit seinen einzigartigen Fähigkeiten im rasanten Kampf unterstützt.

Riesen-Singlespaß

Doch nicht nur im Mehrspielermodus ist Super Smash Bros. Melee ein Heidenspaß. Solltet ihr mal alleine vor dem *GameCube* sitzen, so locken immer noch eine unglaubliche Fülle an Spielmodi. Herausragend ist neben dem abwechslungsreichen Classic- besonders der einfallsreiche Adventure-Modus. Hier könnt ihr mit euren Lieblingscharakteren durch Levels der berühmtesten Spiele der Welt laufen. Wenn ihr mal sehen wollt, wie sich der Zelda-Held Link im Pokémon-Stadion schlägt oder wie Donkey Kong durch die Kerker des fiesen Ganondorf läuft, dann habt ihr hier die Gelegenheit dazu. Wir können es jedenfalls wirklich kaum noch abwarten, bis dieses Spiel der Spiele endlich auch bei uns erscheint. Deshalb wärmen wir uns in der Zwischenzeit nochmal mit dem Vorgänger auf dem *Nintendo 64* auf.

In den bunten Smash-Bros.-Arenen kennen die bekannten Helden keine Gnade.

Auf seinem Raumschiff hat Fox McCloud bestimmt so manchen fiesen Trick in petto.



In dieser Arena müsst ihr nicht nur die Gegner bekämpfen, sondern auch flugs nach oben eilen.

In der ersten Bonusrunde gilt es, unter Zeitdruck möglichst viele Zielscheiben zu zerdeppern.

NINTENDO GAMECUBE

SUPER SMASH BROS.

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Action
Veröffentlichung . . . . . 24. Mai

FAZIT

DIES WIRD DEFINITIV DAS BESTE MULTIPLAYER-SPIEL ALLER ZEITEN.

Super Monkey Ball

So viel Spaß hat noch kein Affentheater gemacht. Super Monkey Ball für den GameCube ist ein Mega-Spaß für die ganze Familie!

Videospiele-Entwickler haben manchmal wirklich abgedrehte Ideen. So packt Sega eine Familie virtueller Affen in gläserne Bälle und lässt sie auf Plattformen in schwindelnder Höhe balancieren. Das Beste daran ist: Das Ganze macht einen irren Spaß! Wie bei vielen guten Spielen ist das Prinzip recht simpel und der Einstieg fällt leicht: Einfach die Kugel mit dem Äffchen über Ebenen rollen und ins Ziel bringen. Doch wie immer liegt der Teufel im Detail. Die Primaten über die schmalen Grate zu balancieren, erfordert Fingerspitzengefühl. Denn wenn die runden Kugeln erst mal ins Rollen kommen, brauchen sie ihre Zeit, um zu stoppen. Dieser Nachroll-Effekt, wird euch ab und zu dazu bringen, die Haare zu raufen, wenn einer der kleinen Racker mal wieder schneller über die Kante segelt, als ihr „Hoppla!" sagen könnt. Doch genau darin liegt auch der Reiz des Spiels. Immer wieder werdet ihr versuchen, weiter als beim letzten Mal zu kommen. Gut, dass ihr auf dem Weg viele Bananen einsammeln könnt. Habt ihr 100 dieser gelben Früchte „geerntet", bekommt ihr ein Extra-Leben. Lob verdient das innovative Level-Design, mit vielen frischen Ideen und lustigen Überraschungen. Die Grafik vermittelt nämlich ein echtes Gefühl für die Höhe der Plattformen. Zudem sind die Animationen der Affenfamilie recht putzig anzuschauen. Da kommt Freude auf. Seine Stärken hat Super Monkey Ball vor allem im Mehrspieler-Modus. Im Monkey Race kullert ihr über abgefahrene Rennstrecken oder versucht euch bei Monkey Boxing mit überdimensionierten Boxhandschuhen gegenseitig von der Plattform zu hauen. Spitze ist zum Beispiel auch Monkey Target, bei dem ihr in rasender Geschwindigkeit von einer Art Skischanze rollt und die geöffnete Kugel nach dem Absprung als Tragfläche benutzt. Super Monkey Ball ist der Mega-Spaß für jede Party!

Ein toller Ausblick! Bei solch schönen Aussichten fällt es schwer, die Konzentration nicht zu verlieren.

Der geniale Multiplayer-Modus macht wahnsinnig viel Spaß. Da bleibt wirklich kein Auge trocken.

Extrem vorsichtig müsst ihr die putzigen Äffchen um klaffende Abgründe dirigieren.

Die Äffchen lieben Bananen und rollen gern in Kugeln.

SUPER MONKEY BALL

Hersteller . . . . . Sega
Genre. . . . . . Puzzle/Strategie
Veröffentlichung . . . . . 3. Mai

FAZIT

„SEGA BEWEIST JEDE MENGE HUMOR UND BRINGT SPASS IN DIE WOHNZIMMER!"

NINTENDO GAMECUBE

Tony Hawk's Pro Skater 3

Der Nintendo GameCube liegt voll im Trend! Da ist es doch nur logisch, dass der König aller Trendsport-Games nicht lange auf sich warten lässt!

Ihr fandet Tony Hawk's Pro Skater für das *Nintendo 64* genial? Die *Game Boy Advance*-Version fesselte euch für Wochen an euer Handheld? Dann solltet ihr den 3. Mai schon einmal rot im Kalender anstreichen. Am Launchtag des *GameCube* feiert nämlich auch der neueste Teil der Hit-Serie seinen *GCN*-Einstand. Tony Hawk's Pro Skater 3 für den *Nintendo GameCube* übertrumpft seine Vorgänger in allen Belangen. Da wäre natürlich zuerst einmal eine noch bessere Optik, die aufgrund der Grafik-Power der zukunftsweisenden Hardware für staunende Gesichter sorgt. Zudem dürft ihr euch über neue Skater, massig neue Tricks und Secrets freuen. Jedoch haben wir es nicht einfach nur mit leicht verbesserten Features zu tun. Vor allem das perfektionierte Tricksystem sorgt für ein neues Spielgefühl. Durch die so genannten „Reverts" könnt ihr nun eure spektakulären Tricks verbinden und ellenlange Combos erzeugen, die es wahrlich in sich haben. Es stehen wieder jede Menge Stars wie Kareem Campbell, Bucky Lasek, Steve Caballero und Maestro Tony Hawk auf den Brettern – logisch, dass es wieder viele versteckte Skater freizuspielen gibt. Die Interaktion mit den verschiedenen Arealen wurde bei THPS 3 besonders groß geschrieben. In Los Angeles dürft ihr etwa ein Erdbeben auslösen, wodurch ihr dann höher gelegene Orte erreichen könnt. In Suburbia versetzt ihr eine Vorstadtsiedlung in Aufruhr und könnt ein mysteriöses Geisterhaus inspizieren. Auch wenn man jeden Level freigespielt hat, gibt es noch eine Menge zu tun. Tolle Multiplayer-Modi sorgen für Partystimmung und im Level-Editor sind eurer Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Nach Lust und Laune lassen sich hier eigene Skate-Parks erstellen. Eines ist schon jetzt klar: Tony Hawk's Pro Skater 3 ist die neue Genre-Referenz!

Auch im coolen Texaner-Outfit könnt ihr die Levels unsicher machen. Abgefahren, oder?

NINTENDO GAMECUBE

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Hersteller: . . . . . Activision
Genre: . . . . . Sportspiel
Veröffentlichung: . . . . . 3. Mai

FAZIT

EIN FUNSPORT-SPEKTAKEL DER EXTRAKLASSE WARTET AUF EUCH!

Die grafischen Details zeigen, was der Nintendo GameCube technisch zu leisten vermag. Doch auch die Soundeffekte suchen genreweit ihresgleichen.

So ein Handstand auf einem fahrenden Skateboard ist nicht gerade einfach hinzukriegen. Versucht das nicht zu Hause, Kinder!

© 1999-2002 Activision, Inc., and its affiliates. Published and distributes by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater and Pro Skater are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Tony Hawk is trademark of Tony Hawk. Allrights reserved.

Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader

Adrenalinfördernde Action, eine gigantische Optik und Star Wars-Feeling pur. Rogue Squadron II: Rogue Leader beweist vor allem eines: Die Macht ist mit dem GameCube!

George Lucas gelang vor über 20 Jahren der ganz große Wurf. Das Weltraumepos Star Wars schlug ein wie die sprichwörtliche Bombe und entfachte einen Fan-Kult, der bis heute ungebrochen ist. Vor allem Videospiele, die im Star Wars-Universum angesiedelt sind, erfreuen sich seitdem größter Beliebtheit und lassen euch das Jedi-Feeling live miterleben. Mit der Einführung des *Nintendo GameCube* geht nun ein jahrelang gehegter Traum in Erfüllung: Raumschlachten in einer optischen Pracht, die dem Kino-Vorbild in nichts nachsteht! Der Grafik-Chip der Next-Generation-Konsole ermöglicht atemberaubende Details, die bisher technisch einfach nicht möglich waren. Wenn der *Cube* die Muskeln spielen lässt, lautet die Devise: „Mittendrin statt nur dabei!" Die wunderschönen Raumschiff-Modelle, Schauplätze, die fotorealistisch wirken, und Special Effects bis zum Abwinken lassen ein atemberaubendes Gesamtbild entstehen. Auf die Spielbarkeit wurde allerdings genauso viel Wert gelegt wie auf die Optik. In über zehn packenden Levels wird ein Action-Feuerwerk vom Feinsten abgebrannt. So dürft ihr die berühmtesten Szenen aus der Weltraumoper nachspielen, etwa die Attacke auf den Todesstern oder die Schlacht von Hoth! Die herausfordernden Missionsziele verlangen euch nicht nur schnelle Reflexe ab. Wenn ihr etwa eure Basis vor waffenstarrenden AT-STs beschützen müsst oder als Eskorte für wehrlose Transportschiffe fungiert, ist vor allem taktisches Vorgehen gefragt. Die Präsentation und das Gameplay sind über jeden Zweifel erhaben – doch wie steht es mit der Langzeitmotivation? Auch hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet! In jeder Mission könnt ihr euch Bronze-, Silber- oder Gold-Medaillen verdienen und dadurch diverse Geheimnisse freischalten. Galaktischer Spielspaß ist garantiert.

Es ist kaum zu glauben, aber hier haben wir es mit echter Spielgrafik zu tun! Einfach nur genial!

Die imperialen Tie-Fighter versuchen zu entkommen. Jetzt nur nicht danebenballern!

Use the Force, Luke! Der Todesstern ist in wenigen Augenblicken Geschichte.

Die wendigen X-Wings gehören zu den beliebtesten Jägern in der gesamten Galaxis!

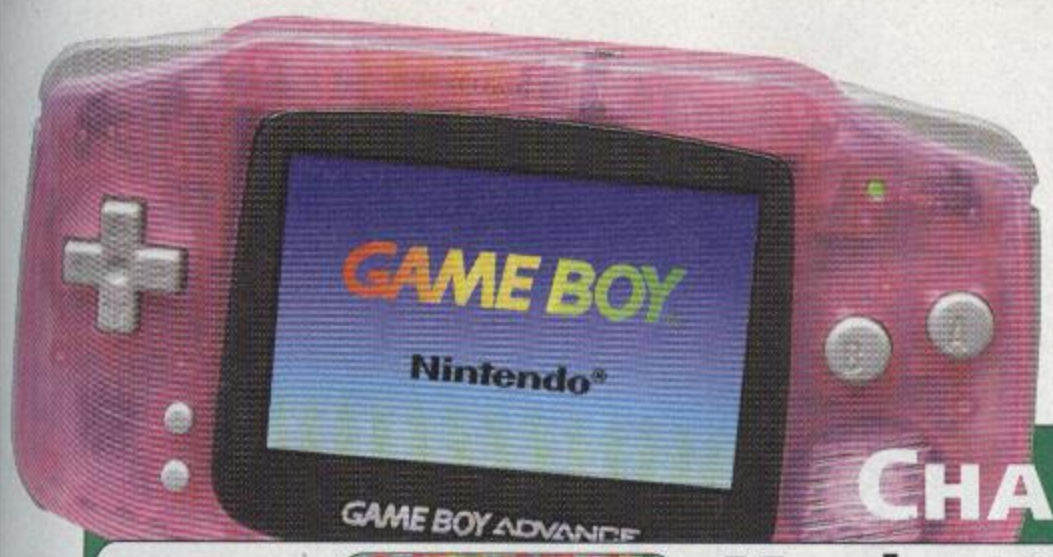
ROGUE LEADER

Hersteller . . . . . Electronic Arts
Genre . . . . . Action
Veröffentlichung . . . . . 3. Mai

FAZIT

PERFEKT INSZENIERTER WELTRAUMHIT. NICHT NUR GRAFISCH EINE KLASSE FÜR SICH!

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & ™. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of DolbyLaboratories.



CHARTS

1 (1)

Mario Kart: Super Circuit

Nintendo . . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 SPIELER

Mario und seine Kumpels bleiben weiterhin ganz oben an der Spitze. Die beliebte Handheld-Raserei ist eben eine Klasse für sich. Eine tolle Leistung!

2 (5)

Wario Land 4

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1 SPIELER

Marios Erzfeind fühlt sich auf seinem zweiten Platz hoffentlich wohl. Mal sehen, ob er im nächsten Monat an die Spitze klettert. Das Zeug dazu hat der Brummbär auf jeden Fall!

3 (2)

Super Mario Advance

Nintendo . . . . . Action . . . . . 1-4 SPIELER

Seit über einem halben Jahr hält sich dieses Game in der Spitzengruppe und wir sind sicher, dass es da auch noch lange bleiben wird! Ein zeitloser Hüpfspaß!

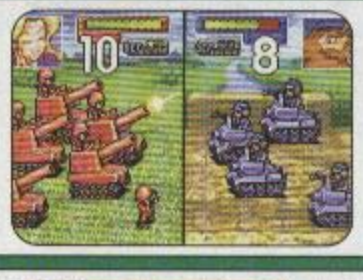
4 (3)

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision . . . . . Sport . . . . . 1 SPIELER

Die tolle Grafik und das geniale Gameplay begeistern Funsport-Freaks und Genre-Muffel gleichermaßen. Übrigens erscheint der Nachfolger schon in Kürze!

5 (–)



Advance Wars

Nintendo . . . . . Strategie . . . . . 1-4 SPIELER

Die Strategie-Perle ist nicht nur erklärten Hobbygenerälen zu empfehlen. Solltet ihr den Knaller komplett durchspielen wollen, dann braucht ihr wirklich jede Menge Zeit!

6 (–)

Harry Potter und der Stein der Weisen

Electronic Arts . . . . . Adventure . . . . . 1 SPIELER

Erfolg ist keine Hexerei! Der kleine Magier ist nach wie vor auf Erfolgskurs und bricht nicht nur im Kino alle Rekorde. Auch auf dem *GBA* kann er seine Fans verzaubern.

7 (4)

F-Zero: MAXIMUM VELOCITY

Nintendo . . . . . Rennspiel . . . . . 1-4 SPIELER

F-Zero bietet futuristische Highspeed-Action, die an rasantem Spielspaß kaum zu überbieten ist. Schnelle Flitzer, abgefahrene Strecken und eine tolle Atmosphäre machen Laune!

8 (6)

Rayman Advance

Ubi Soft . . . . . Action . . . . . 1 SPIELER

Rayman gehört schon seit Jahren zu den beliebtesten Spielehelden, da versteht es sich von selbst, dass er auch auf dem *Game Boy Advance* mit einem Hit vertreten ist.

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Advance* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

ADVANCE WARS	Strategie	Nintendo
WARIO LAND 4	Action	Nintendo
MARIO KART: SUPER CIRCUIT	Rennspiel	Nintendo
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	Abenteuer	Electronic Arts

HITS FÜR 2002

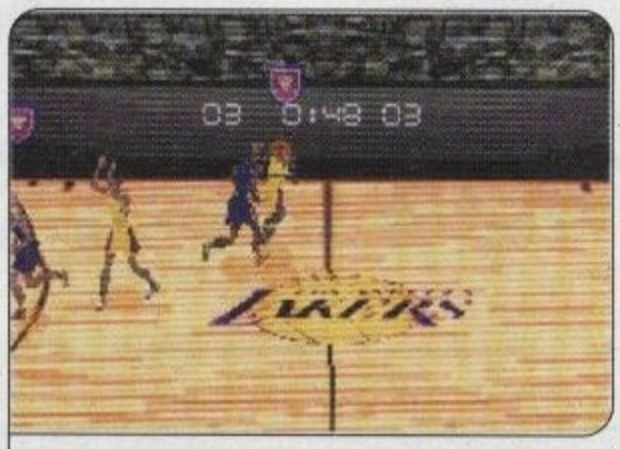
GOLDEN SUN	Rollenspiel	Nintendo
SUPER MARIO WORLD: SUPER MARIO ADVANCE 2	Action	Nintendo
DIDDY KONG PILOT	Rennspiel	Rare
BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE	Action	Rare

GAME BOY ADVANCE™ News

NBA Jam 2002

NBA-Stars lassen es krachen und der Schiri bleibt zu Hause!

Basketball-Profis sind begnadete Sportler, doch alles können sie auch nicht. Zumindest nicht in der Realität – oder habt ihr Shaquille O'Neal schon mal einen zweifachen Salto machen sehen, bevor er den Ball im Korb versenkt? Eben! Zum Glück gibt es ja Videospiele, denn da ist alles möglich. Bei NBA Jam 2002 ist es keine Seltenheit, dass euer Spieler mal so nebenbei den halben Court fliegend überquert, um einen Half-Court-Superdunk zu landen! Über 140 Spieler aus allen 29 NBA-Teams treten bei diesem Spektakel an und zeigen, dass Basketball nicht immer bierernst daherkommen muss, um Spaß zu machen. Im herausfordernden Two-on-Two-Battle liefert ihr euch Matches, die an Action und Spannung kaum zu überbieten sind. Das Ganze sieht zudem noch verdammt gut aus und so bietet das Game nicht nur grenzenlosen Spielspaß, sondern erfreut auch das Spielerauge!



Die Lakers gehören dank Kobe Bryant und Shaq zu den beliebtesten Teams der NBA.

©2002 Nintendo. The NBA and individual NBA member team logos are trademarks and copyrighted designs of NBA Properties, Inc. © 2002 NBA Properties, Inc. All rights reserved. ™ and ® are trademarks of Nintendo.

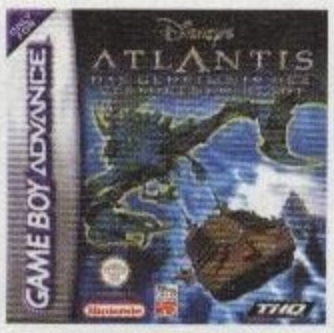
GAME BOY ADVANCE™

NBA JAM 2002

Hersteller . . . . . Acclaim
Genre . . . . . Sportspiel
Veröffentlichung . . . . . Januar

FAZIT

GOTT SEI DUNK! NBA-ACTION AUF DEM GAME BOY ADVANCE!



Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

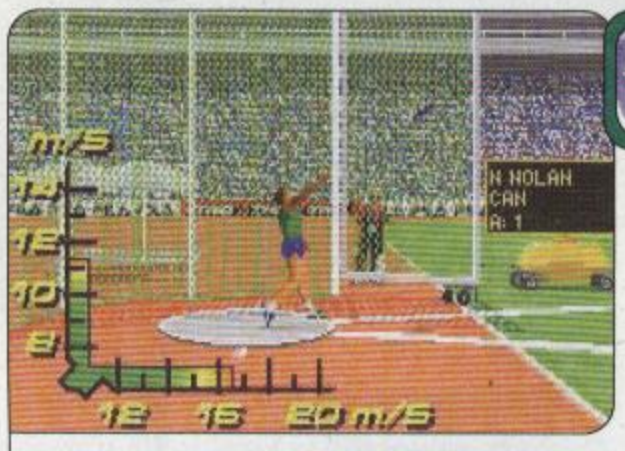
GAME BOY ADVANCE™

Fila Decathlon

Leichtathletik auf dem Game Boy Advance.

Zeigt beim Zehnkampf, was ihr draufhabt!

Auf dem *GBA* ist ja mittlerweile fast jedes Genre durch einen hochkarätigen Titel vertreten. Dank THQ kommen jetzt auch Leichtathletik-Fans voll auf ihre Kosten, wobei Fila Decathlon sicherlich auch Sportmuffel begeistern dürfte. Wie beim waschechten Zehnkampf üblich, werden euch zehn fesselnde Disziplinen präsentiert: 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Kugelstoßen, Hoch- und Stabhochsprung, 400-Meter-Lauf, 110-Meter-Hürden, Diskus- und Speerwerfen und – last, but not least – der 1.500-Meter-Lauf. Jede Sportart wurde fantastisch in Szene gesetzt und überzeugt durch eine realistische Umsetzung. Beachtlich ist vor allem die grafische Brillanz, die ihr bewundern dürft. Die Animationen der Sportler sind einfach traumhaft und auch die Hintergründe sind eine Klasse für sich. Der ausgefeilte Zweispielermodus rundet den mehr als positiven Gesamteindruck vollends ab und hievt das portspektakel endgültig auf das wohlverdiente Siegertreppchen!



Beim Kugelstoßen ist nicht nur Ausdauer gefragt. Vor allem das Timing ist extrem wichtig!

GAME BOY ADVANCE™

Fila Decathlon

Hersteller . . . . . THQ
Genre . . . . . Sportspiel
Veröffentlichung . . . . . März

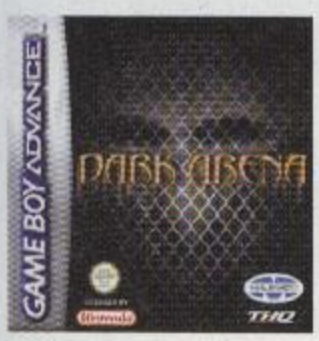
Fazit

„Man muss kein Sport-Fan sein, um diesen Knaller zu mögen!"

FILA ® and F(superscript ®) are registered Trademarks of Fila Sport Spa.

NA DANN: „GUTE NACHT!"

THQ



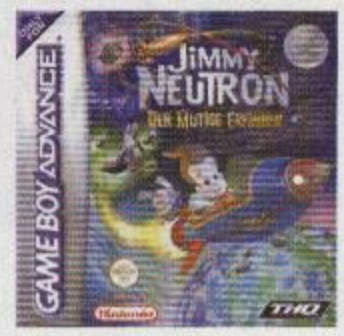
Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Mitte Februar 2002

Erhältlich ab: Ende Februar 2002

Erhältlich ab: Ende Februar 2002

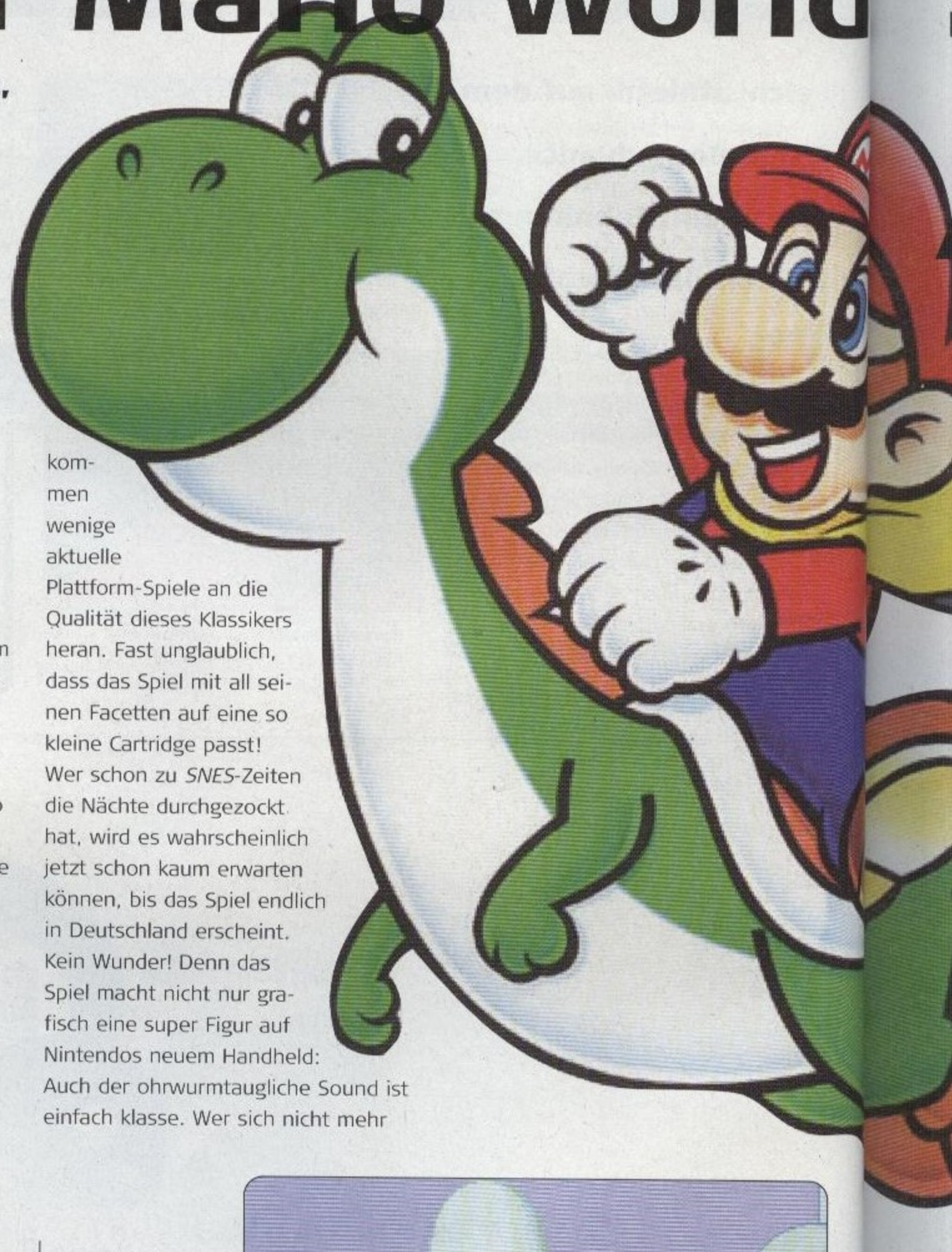
Erhältlich ab: März 2002



Erhältlich ab: März 2002

Super Mario World

Mario hatte kaum Zeit, sich im Erfolg von Super Mario Advance zu sonnen, da kommt auch schon das nächste Highlight: Super Mario World: Super Mario Advance 2!



Hinter dem langen Namen verbirgt sich eine perfekte Neuauflage des 1991 auf dem *Super NES* erschienenen Super Mario World. Alle 96 Levels mit jeder noch so kleinen Geheimtür haben es auf den *Game Boy Advance* geschafft. Und das ist gut so! Denn Super Mario World hat damals das Jump&Run-Genre revolutioniert! Selbst zehn Jahre nach dem ursprünglichen *SNES*-Hit kommen wenige aktuelle Plattform-Spiele an die Qualität dieses Klassikers heran. Fast unglaublich, dass das Spiel mit all seinen Facetten auf eine so kleine Cartridge passt! Wer schon zu *SNES*-Zeiten die Nächte durchgezockt hat, wird es wahrscheinlich jetzt schon kaum erwarten können, bis das Spiel endlich in Deutschland erscheint. Kein Wunder! Denn das Spiel macht nicht nur grafisch eine super Figur auf Nintendos neuem Handheld: Auch der ohrwurmtaugliche Sound ist einfach klasse. Wer sich nicht mehr

Ständig wird Prinzessin Toadstool vom bösen Bowser entführt.

Mario hebt ab! Mit genug Anlauf kann Mario zu einem kleinen Flug abheben. So kann er besonders leicht hohe Münzen für Extraleben einsacken.

Super Mario World™ - Super Mario Advance 2™
©1983 - 2002 Nintendo. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
©2002 NINTENDO.

d: Super Mario Advance 2

Auf Yoshis Hilfe kann Mario schon seit zehn Jahren vertrauen.

so gut an die goldene 16-Bit-Ära erinnern kann oder das Spiel noch nicht kennt, dem wollen wir jetzt mal auf die Sprünge helfen. Mario und sein Klempner-Kumpel Luigi wollten eigentlich schöne Ferien mit der Prinzessin Toadstool auf der Dinosaurier-Insel machen. Kaum probieren die beiden ihre neu erlernte Flugfähigkeit aus (Richtig gelesen – in diesem Spiel lernen die beiden auch fliegen!), da wird die Prinzessin vom ewig bösen Bowser entführt! Ehrenhafte Handwerker, die Luigi und Mario nun mal sind, machen sich die beiden gleich auf die gefährliche Suche nach ihrer lieben Freundin. Dabei startet ihr mit den beiden Kollegen auf einer begehbaren Übersichtskarte, von der aus ihr die einzelnen Levels in Angriff nehmt. Bevor ihr aber einen Level betretet, könnt ihr zwischen Luigi und Mario wählen. Das ist eines der coolen Features, die nur in der *Game Boy Advance*-Version zu finden sind. Die beiden unterscheiden sich nicht nur durch Schnauzer und andersfarbige Arbeitskleidung, sondern auch durch verschiedene Fähigkeiten. Während sich Mario flink wie ein Wiesel bewegt, springt der behäbige Luigi weiter und höher als sein Kollege. Je nach Leveldesign ist es also sinnvoll, den einen oder anderen Charakter zu wählen. Wie in der *SNES*-Version können die beiden auch fliegen, wenn sie Federn ein-

Mit seinem Freund Yoshi besteht Mario die wildesten Abenteuer.

Luigi legt eine kleine Verschnaufpause ein, denn so ein Heldenleben kostet Kraft.

Multitalent Mario kann lange tauchen. Auch hier hat er keine ruhige Minute!

Info

Zusatzspiel: Mario Bros.

Neben Super Mario World ist mit dem Arcade-Super-Hit Mario Bros. ein weiterer Klassiker auf dem *GBA*-Modul enthalten. Dieser Titel stammt aus dem Jahre 1983 und konnte vor seinem NES-Debüt nur in der Spielhalle gezockt werden. Im Gegensatz zu den Super-Mario-Spielen dürft ihr nicht von oben auf die Gegner springen. Nur von unten solltet ihr die Gegner aufs Kreuz legen! Wenn sie dann auf dem Rücken zappeln, könnt ihr sie ins Level-Jenseits kicken. Durch die Röhren an den Seiten ist es auch möglich, vor den Gegnern zu fliehen. Doch Vorsicht! Eure Gegner können das auch. Mario Bros. gehört zu den Spielen, die man eigentlich nur mal kurz ausprobieren will und dann plötzlich stundenlang nicht mehr aus den Fingern lassen kann. Genial ist vor allem, dass man das Spiel mit nur einer Cartridge zu viert spielen kann – Link-Kabel vorausgesetzt! Da ist Multiplayer-Spaß für ganze Tage angesagt!

Da purzelt die Krabbe in die Lava! Mario greift in diesem Spiel von unten an.

Wenn die Gegner auf dem Rücken liegen, müsst ihr ihnen auf den Bauch springen.

sammeln. Dafür müsst ihr mit der B-Taste kräftig beschleunigen. Wenn dann Mario oder Luigi die Arme ausbreiten, dürft ihr eure Helden mit der Sprungtaste A zu einem kurzen Flug abheben lassen und zum Beispiel sonst nicht erreichbare Münzen für ein Extra-Leben einsacken. Eine Vielzahl von Power-ups erlaubt euch, Steinblöcke zu durchbrechen, Feuer zu spucken und ermöglicht sogar die Unverwundbarkeit. Aber das sind wir ja von unseren Helden gewöhnt und so wollen wir sie auch haben! Typisch für Nintendo-Spiele ist dabei die eingängige Steuerung, mit der ihr eure Lieblings-Klempner bewegen könnt. Ohne lange Eingewöhnung wird euch die Steuerung leicht von der Hand gehen. Wusstet ihr eigentlich, dass mit der Original-*SNES*-Version von Super Mario World der knuddelige Yoshi eingeführt wurde? In diesem Abenteuer lernt Mario seinen treuen Dino-Begleiter nämlich zum ersten Mal kennen! Auch in der *GBA*-Version dürft ihr natürlich auf der treuen Echse reiten. Das schont nicht nur Marios Füße, sondern bringt auch noch einige richtig coole Spezial-Attacken. Der Appetit des gefräßigen Urviechs macht nämlich weder vor Früchten, Steinen, noch Monstern Halt! Fast alles, was die herausschnellende Zunge des Dinosauriers berührt, ist im nächsten Augenblick auch schon verschluckt. Je nach Farbe des vertilgten Gegners kann Yoshi zum Beispiel mit Feuerbällen angreifen. Ein echt geniales Feature, wenn Schildkröten, Fische und anderes Getier mal wieder zu aufdringlich werden! Ihr findet das Spiel schon jetzt genial und könnt es kaum erwarten, in die Super-Mario-Welt einzutauchen? Wartet ab – es wird noch besser! Denn was euch an Überraschungen und abgefahrenen Ideen in den einzelnen Levels begegnet, ist echt unglaublich. Egal, ob rotierende Plattformen, überdimensionierte Kanonenkugeln oder Klettergerüste über Lava spuckenden Abgründen – allein die schiere Anzahl von genialen Features macht das Spiel so abwechslungsreich wie kaum ein anderes. Um an all diesen Hindernissen vorbeizukommen, braucht ihr natürlich flinke Finger. Doch ohne eine kräftige

Iss Pilze und du wirst groß und stark! So ist's richtig in der Super-Mario-Welt! Dank dieser Leckerbissen verträgt Mario einen Treffer mehr.

Der erfolgreichste Videospielheld aller Zeiten ist wieder auf Achse.

Entwischt: Hier ist Mario gerade noch mal dem stacheligen Wasserigel entkommen!

Kurz bevor der fiese Koopaling einen Feuerball spucken kann, springt Mario ihm erst mal auf die Birne. Stellt ihr's geschickt an, fliegt der Vogel weit!

Portion Gehirnschmalz lassen sich die reichlich gestreuten Rätsel nicht lösen. Wie komme ich auf die andere Seite des Gitters? Wo ist der Schalter für die geheimen Ebenen? Gott sei Dank findet sich immer eine Lösung und es eröffnen sich dadurch viele neue Wege, um ans Ziel zu gelangen. Dank des genialen Leveldesigns werdet ihr immer wieder viele verblüffende Entdeckungen machen. Doch um die wahre Spieltiefe von Super Mario World ergründen zu können, müsst ihr noch mehr Schmalz aus euren Gehirnwindungen pressen. Denn neben zahlreichen Rätsellösungen wollen auch Geheimeingänge und Items gefunden werden. Es lohnt sich auf jeden Fall, in „auffälligen" Levelbereichen mal etwas rumzustöbern. Kleiner Tipp: Achtet auf rot markierte Leveleingänge, die ihr auf der Weltkarte findet. In diesen Levels lässt sich so manche verborgene Tür entdecken. Ihr seht schon: Super Mario World auf dem *Game Boy Advance* ist in allen Belangen ein absoluter Toptitel, der zu den besten Jump & Runs aller Zeiten gehört. Als dicker Bonus wartet auf der Cartridge mit Mario Bros. ein weiterer Nintendo-Klassiker auf euch (siehe Extra-Kasten) – Wahnsinn! Super Mario World: Super Mario Advance 2 ist mit Sicherheit der Mega-Kracher in diesem Frühjahr auf dem *Game Boy Advance*! Ein Pflichttitel der nicht nur Genre-Fans begeistern dürfte.

GAME BOY ADVANCE

Super Mario Advance

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Action
Veröffentlichung . . . . . 2. Quartal

Fazit

„Schon einzeln sind diese Mario-Klassiker echte Kracher für euren GBA!"

Marios Brüderchen ist natürlich auch mit von der Partie.

KIDS ZONE –
EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

ALLE 14 TAGE NEU!

– Alle Infos zu Pokémon, Digimon, Dragon Ball und Monster Rancher.
– Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
– Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, PS2, Dreamcast

YOUNG ARE!

– Musik- und Kinotipps
– Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
– Nur geniale € 1,99

ESPN Winter X Games Snowboarding 2

Wer nach dem strengen Winter immer noch nicht genug von der weißen Pracht hat, sollte sich diesen Titel mal näher anschauen.

Ende des letzten Jahres schickte Konami mit ESPN X Games Skateboarding die rasanten Skater auf das Display des *Game Boy Advance*. Wer nun gerade aus dem Skiurlaub zurückgekehrt ist und sein Snowboard schweren Herzens für dieses Jahr eingemottet hat, braucht nicht bis zum nächsten Winter zu warten, um wieder loszubrettern. Dank Konami könnt ihr jetzt auch unterwegs die ganze Faszination des Trendsports erleben. Nachdem ihr euch für einen von 13 Profis entschieden habt, könnt ihr die Piste bei drei verschiedenen Wettbewerben unsicher machen. Da wäre zum einen der Big-Air-Modus. Hier heizen die Fahrer todesmutig über Schanzen und versuchen, während des Fluges möglichst viele verschiedene Tricks zu zeigen. Doch Vorsicht: Wer zu viel riskiert, landet unsanft im Tiefschnee.

Weniger gefährlich, aber dafür umso rasanter geht es beim Snowboarder-X-Wettbewerb zur Sache. Nur wer auf dem Hang alle Tore fehlerfrei meistert und trotzdem schnell unterwegs ist, hat eine Chance, auf dem Siegertreppchen ganz oben zu stehen. Im letzten der drei Spielmodi, der Super Pipe, müssen die Profis eine coole Kür hinlegen, um Zuschauer und Punktrichter zu beeindrucken. Besonders fette Punktzahlen winken für gewagte Combos, bei denen mehrere Tricks direkt aufeinander folgen. Die besten Highscores werden dank der eingebauten Batterie auf dem Modul verewigt.

Hier muss man schnell auf dem Brett sein und gleichzeitig sehr gut manövrieren können. Wenn man auf dem steilen Abhang zu viele Tore verpasst, ist das Rennen vorzeitig beendet.

GAME BOY ADVANCE

ESPN: Winter X Games

Hersteller: . . . . . Konami
Genre: . . . . . Sport
Veröffentlichung: . . . . . Erhältlich

Fazit

ESPN Winter X Games Snowboarding 2 verspricht unkomplizierten Spielspass.

Respekt! Der tollkühne Pilot hat beeindruckende Combos ohne einen Sturz überstanden.

Euch steht eine große Anzahl an männlichen und weiblichen Profis zur Verfügung.

© 2002 Disney. ESPN and ESPN the games are trademarks of ESPN, Inc.
© 2002 KONAMI CORPORATION. All rights reserved.
Produced by Konami Computer Entertainment Osaka, Inc.

Asterix und Obelix – Jetzt geht's rund!

Was ist schöner als ein Asterix und Obelix-Game? Genau: zwei Asterix und Obelix-Games!

Dies hat man sich anscheinend auch bei Infogrames gedacht und daher packte man gleich zwei spaßige Action-Kracher auf das *Game Boy Advance*-Modul. Zum einen *Asterix und Kleopatra*, das teilweise in Ägypten spielt und für sich alleine schon einen echten Hit darstellt. Sozusagen als Geschenk dürft ihr zusätzlich den überarbeiteten *SuperNES*-Kracher *Asterix und Obelix* genießen – doppelter Spielspaß ist also garantiert! Beide Abenteuer haben eines gemeinsam: tonnenweise Römer und andere Gesellen, die euch ans Leder wollen. Zum Glück können sich unsere beiden Helden bestens verteidigen und so artet das Ganze in eine Backpfeifen-Orgie aus, die sich gewaschen hat! Ihr springt und kloppt euch durch 42 Spielstufen, wobei sich die Herausforderungen nicht nur auf bloßes Verkloppen der Gegner beschränken. In einem Level müsst ihr zum Beispiel ein Boot steuern, gefährlichen Geschossen ausweichen und Hindernisse überspringen. Doch damit nicht genug, denn mit zahlreichen Minispielen werdet ihr zusätzlich bei der Stange gehalten. Vom spaßigen Steineklopfen bis zum herausfordernden Rugbymatch ist allerhand geboten. Übrigens gibt es auch einige tolle Mehrspieler-Optionen! Ihr könnt beide Abenteuer auch zu zweit spielen und die tollen Minigames lassen sich ebenfalls im Duett genießen. Glücklicherweise wurde nicht nur an die Spielbarkeit gedacht. Die zeichentrickfilmreife Optik sorgt dafür, dass auch visuell alles in Butter ist. Auf, auf – die Römer warten schon!

Ist ja klar, dass sich die Römer vor Angst ins Hemd machen. Jeder weiß: Wo er zuschlägt, wächst kein Gras mehr!

Nicht immer sind es Römer, die um eine Abreibung betteln. Hier müssen gerade einige Ägypter dran glauben.

Unser bärenstarker Gallier ist auch auf dem Wasser noch schlagfertig ohne Ende. Da bleibt kein Auge trocken!

GAME BOY ADVANCE

Asterix und Obelix

Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1-2
Speichern	Ja
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Erhältlich

Fazit

„Hier kommen nicht nur Fans der gallischen Haudegen voll auf ihre Kosten!"

Game Boy Advance and the Game Boy Advance Logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.
© 2002 Les Éditions Albert René / Goscinny - Uderzo © 2002 Infogrames

Advance W

Freizeitstrategen stillgestanden! Auf dem Game Boy Advance wird jetzt mit viel Tamtam zum großen Taktik-Feldzug geblasen.

Wer hat hier eben „staubtrocken" gesagt? Das mag vielleicht auf einige lieblose Strategietitel passen, aber Advance Wars ist da ganz anders. Wir befinden uns auf einem fiktiven Kontinent, wo ein riesiger Konflikt brodelt. Bevor es im Einzelspielermodus darum geht, für die Seite der Guten zu kämpfen, werdet ihr in den Trainingsmissionen unter der Aufsicht einer blonden Comic-Schönheit in die taktische Vorgehensweise des Spiels eingeführt. Kleinere Scharmützel mit dem blauen General Olaf machen euch Schritt für Schritt mit den Funktionen der einzelnen Truppeneinheiten vertraut. In den ersten Missionen schlagt ihr euch noch mit kleinen Infanteristen herum, aber mit der Zeit tut sich ein riesiges Waffenarsenal auf, das seinesgleichen sucht. Neben den Angriffswaffen stehen euch auch Transporter und Versorgungseinheiten zur Verfügung. Abwechslung kommt ins Spiel, wenn die Kämpfe nicht nur auf dem Land ausgetragen werden und die Marine und die Luftwaffe ins Spiel kommen. Hier merkt man schnell, dass die Entwickler einen genialen Mittelweg zwischen Komplexität und lockerer Spielbarkeit gefunden haben.

Die sympathische Nell begleitet uns durch die gut strukturierten Übungsmissionen.

Strategie mit Biss

Nach den 13 Übungsmissionen wird es ernst und ihr seid auf euch selbst gestellt. Über 100 Missionen stehen euch bevor, bis ihr das Spiel durchhabt und der Sieg euch gehört. Auf dem Weg dorthin steht aber kein unpersönliches Truppenverschieben im Vordergrund. Nein,

Das bringt uns zusätzliche Reserven. Auf dem Weg zum gegnerischen Hauptquartier nehmen wir schnell eine feindliche Stadt ein.

Ein Schauplatz wie dieser beherbergt viele Gefahren. Wälder oder Berge sind ein beliebtes Versteck für gegnerische Truppen.

ADVANCE WARS™
©1990-2001 NINTENDO. © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS

GAME BOY ADVANCE™

e Wars

denn hier hat man sich echte Mühe gegeben und eine coole Story um die Kämpfe gestrickt, die euch bei der Stange hält und die Motivation extrem hoch hält. Die Heere werden hier nämlich von einzelnen Generälen gelenkt, die nicht nur in den Zwischensequenzen auftauchen, sondern sich auch während der Kämpfe einen verbalen Schlagabtausch liefern. Die Gegnerintelligenz ist erstaunlich hoch. Während zu Beginn der Strategiefeldzüge noch alles in gemäßigten Bahnen abläuft, steigert sich mit der Zeit die Finesse der gegnerischen Streitkräfte und ihr werdet des Öfteren vor harte Herausforderungen gestellt, die aber schaffbar sind.

Tami steht euch als Infanterie-Spezialistin hilfreich zur Seite.

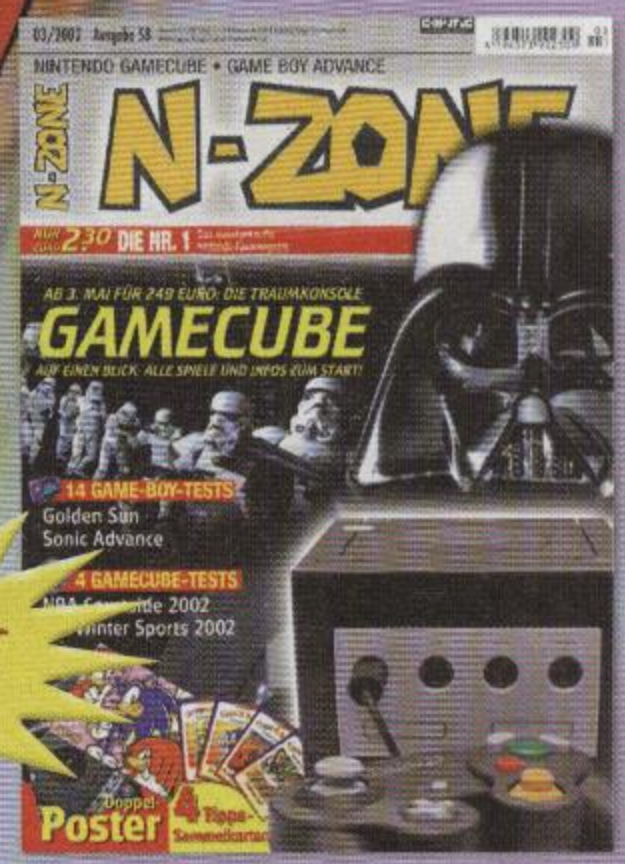
Unsere tapfere rote Truppe versucht im Nahkampf diese gegnerischen Raketenwerfer auszuschalten.

Mit der Atillerie nehmen wir den Gegner unter Beschuss, der sich in den Bergen verschanzt hat.

Hubschrauber-Einsatz! Aus der Luft hat man einen gewaltigen Vorteil gegenüber Bodentruppen.

Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE



Mit vier starken Sammel-Karten in jeder Ausgabe!

N-Zone: Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits aus Deutschland, Japan und den USA für GameCube und Game Boy Advance

N-Zone: Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen

N-Zone: Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon und Riesen-Doppelposter

N-Zone: Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Sammelkarten und vielen Aufklebern für nur 2,30 €

Anfangs wird euch alles Wichtige logisch und eingängig von Nell erklärt. So seid ihr immer voll im Bilde und gut informiert.

Lösung gefunden. Ein Hubschrauber fliegt unsere Truppen direkt ins feindliche Hauptquartier.

Vier gewinnt

Doch damit ist das kleine Modul noch lange nicht ausgereizt. Denn neben dem intelligenten und herausfordernden Einzelspielermodus könnt ihr auch im Multiplayer-Duell herausfinden, wer der beste Stratege ist. Bis zu vier Spieler gehen dann per Game-Link-Kabel in die Handheld-Schlacht und nutzen ihre Ressourcen. Advance Wars für den *Game Boy Advance* ist sicherlich auf einem Handheld-System einzigartig. Die geniale Einführung und die comicartige Grafik machen den Titel dabei auch für Anfänger sehr interessant. Daneben hat man es mit einer tollen Spieltiefe und interessanten Charakteren zu tun, die man so ausgefeilt bisher nur in Rollenspielen angetroffen hat. Selbst absolute Strategie-Muffel sollten zumindest einen Blick auf die neue *Game Boy Advance*-Referenz im Strategie-Sektor werfen. Alle anderen müssen einfach zugreifen und in die Welt von Advance Wars eintauchen. Wenn ihr erst mal angefangen habt zu spielen, lässt euch die Spannung so schnell nicht wieder los. Egal ob alleine oder zu viert – Advance Wars rockt!

Der blaue General gibt sich äußerst siegessicher.

Auch die gelbe Armee trägt ihren Teil zum erbitterten Gefecht bei.

Die Menüs im Spiel sind übersichtlich und intuitiv zu handhaben. Hier seht ihr eure einzelnen Einheiten inklusive Zustand, Kampfkraft und Munition.

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Strategie
Spieler 1-4
Speichern . . . . Modulinterner Speicher
Sprache . . . . . Deutsch
Veröffentlichung . . . . . Erhältlich

FAZIT

„Tolles Strategiespiel mit immenser Spieltiefe und genialer Intelligenz"

Luigi's Mansion™ © 2001 Nintendo.
™, ®, AND THE GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Nintendo®
GAMING 24:7™

NINTENDO GAMECUBE™

Club Nintendo®

Nintendo®

GAMING 24:7™

© 2001 Nintendo/CAMELOT

Golden Sun

GAME BOY ADVANCE™

Club Nintendo®

Luigi's Mansion™

Prehistorik Man™ © 2001 – TITUS. Prehistorik Man, Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. Developed by Titus Interactive Studio. All Rights Reserved. Kao The Kangaroo™ © 2001 – TITUS. Kao The Kangaroo, Titus and the Titus logo are registered trademarks of Titus. Developed by Titus Interactive Studio. Original concept by X- Ray. All Rights Reserved. © 2001 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. EUROPEAN SUPER LEAGUE is a trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. Any individual names, likenesses, player uniforms as well as team names, logos, stadium names and their visual representation are the property of their respective owners. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of their respective owners. Manufactured under licence by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. adidas, Tango, the adidas logo and the Tango logo are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Love Story mit dem GAME BOY ADVANCE™

Jody hat ihren total süßen GAME BOY™-Friend Kevin zu sich nach Hause eingeladen. Die beiden gehen schon seit 3 Wochen miteinander.

Schatz, woran denkst du gerade?

Also, ich denk an...

Prehistorik Man, da hab ich ne Riesenkeule und kann richtig abbrüllen!

Oder an Kao the Kangaroo, da steppt das Beuteltier und ich teil mächtig aus.

PLOP!

Und bei ESL bin ich der Fußballkönig, Flanke auf mich und dann knall ich das Leder ins Netz.

Kevin schaut sie fragend an...

Jody ist baff.

Ach, daran hab ich auch grad gedacht.

KAO THE KANGAROO

PREHISTORIK MAN

European SuperLeague

www.shr.cc

Jurassic Park III: Dino Attack

Vorsicht! Diese Cartridge beißt zu! Der inzwischen dritte Teil der Jurassic-Park-Serie für den Game Boy Advance verspricht gleich dreifach scharfe Action.

Stellt euch vor, ihr überlebt einen Flugzeugabsturz. Puh! Glück gehabt, was? Denkste, denn die Insel, auf die es euch verschlagen hat, wird von gefährlichen Dinosauriern heimgesucht. Da bleibt euch erst mal nichts weiter übrig, als die Beine in die Hand zu nehmen, um schnellstmöglich den rettenden Hafen zu erreichen. Laut dem letzten Funkspruch wartet dort ein Schiff auf euch. Um diesen Weg so abwechslungsreich und herausfordernd wie möglich zu machen, hat Konami gleich drei Spiele in eines gepackt. Denn zu Beginn von Dino Attack werdet ihr euren Helden Dr. Grant aus einer isometrischen 3D-Ansicht steuern, später dürft ihr mit einem Motorrad vor Raptoren fliehen oder ein Jump & Run in guter, alter Sidescroller-Manier erleben. Mit der Perspektive ändert sich natürlich auch das Gameplay. Die Iso-Ansicht bietet die besten Voraussetzungen für kleine Rätsel und Erkundungstouren. Zudem lässt es sich hier vortrefflich zielen. Doch Möchtegern-Rambos sind hier fehl am Platz. Oft ist es besser, die direkte Konfrontation zu vermeiden – zum Beispiel durch geschickt platzierte Köder. Abwechslungsreich sind auch die Levels, in denen ihr euch bewegt: Stickige Dschungel, Dino-Laboratorien oder Petranodon-Brutplätze verlangen von euch spielerische Anpassungsfähigkeit. Mit dem motorisierten Hobel rast ihr über die von Raptoren verseuchten Ebenen. Hier könnt ihr den schnellen Reptilien nicht nur davonfahren, sondern sie auch umhauen. Seid ihr im Sidescroller-Teil unterwegs, stehen euch 25 Items zur Verfügung. Trotz des unterschiedlichen Gameplays ist Spannung garantiert. Entweder werdet ihr von Fleisch gewordenen Albträumen gejagt, droht in klaffende Abgründe zu stürzen und umherliegendes Dynamit sorgt für ungewollte Bombenstimmung.

Lauf schnell, Dr. Grant, lauf! Mit einem hungrigen Spinosaurus ist nicht zu spaßen.

Riesen-Ding! Der König der Saurier sieht nicht nur gefährlich aus ...

Der T-Rex möchte hier kein Gespräch über das Aussterben bestimmter Spezies führen.

GAME BOY ADVANCE

Jurassic Park III

Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Speichern	Modulinterner Speicher
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	März 2002

Fazit

„Der dritte Teil der Jurassic-Park-Reihe ist nichts für schwache Nerven!"

Jurassic Park III is a trademark and copyright of Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved. The copyright to the code used to create this electronic videogame belongs to Konami Corporation. © 2001 Konami.

ICH GEB' DIR EINS...!!!

NEIN, LIEBER ZWEI !!!

ZWEI ABENTEUER...!!!!

WENN ASTERIX UND OBELIX AUF DEM GAME BOY ADVANCE ANTANZEN, DANN GIBTS GLEICH EINE DOPPELPORTION SPIELSPASS FUR ALLE :
"JETZT GEHTS RUND!" DAS BEDEUTET ZWEI ABENTEUER FÜR EINEN ODER MEHRERE SPIELER, WOBEI ABREIBUNGEN QUER DURCHS RÖMISCHE REICH UND DURCH ÄGYPTEN VERABREICHT WERDEN.
JETZT SCHNELL ZUSCHLAGEN, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Astérix & OBÉLIX

GAME BOY ADVANCE™

INFOGRAMES

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
© 2002 INFOGRAMES

LICENSED BY Nintendo

©2002 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ

Golden S

Hallo Rollenspieler! Die Welt wartet darauf, gerettet zu werden. Seid ihr bereit?

Garet kämpft wirklich erstaunlich gut mit dem Schwert.

Es fängt immer ganz klein an. Am Fuße des Berges Aleph liegt das kleine Dörflein Vale, dessen Einwohner die magische Kunst der Psynergy beherrschen. Eines Tages zeigt sich, dass der lauschige Berg Aleph mehr ist als nur ein Haufen Gesteinsmasse, und mit einem ohrenbetäubenden Rumpeln outet er sich als aktiver Vulkan.

Direkt in diesem Moment übernehmt ihr zum ersten Mal die Steuerung über den kleinen Helden Isaac und eure erste Aufgabe ist es, möglichst schnell mit eurem nackten Leben aus dem Dorf zu verschwinden.

Doch irgendetwas läuft schief: Nicht nur dass Felix, der Bruder eurer Gefährtin Jenna, auf Nimmerwiedersehen im Fluss verschwindet, nein, es tauchen auch zwei Dämonen auf, die euch gehörig den Hintern versohlen. Nach eurer Niederlage endet das stürmische Intro von Golden Sun und es geht richtig in die Vollen. Drei Jahre nach den Geschehnissen beschließt ihr nämlich, zusammen mit euren Gefährten Garet und Jenna und einem reisenden Forscher dem Sonnenheiligtum auf der Spitze des Berges Aleph einen Besuch abzustatten. Oben angekommen, erlebt ihr eine kleine Sensation. Es gelingt euch nämlich, das große Rätsel

Haben Sie noch ein Zimmer frei? Ein Aufenthalt in den Herbergen bringt eure Gesundheit wieder auf Vordermann.

Die Dschinns geben neue Zaubersprüche und stärken einzelne Fähigkeiten.

Ein Held beim Einkaufsbummel. Das Verkaufspersonal der Shops ist freundlich und kompetent.

© 2001 Nintendo/CAMELOT

Sun

Isaac, der wortkarge Held aus dem Dörfchen Vale, muss die Welt retten.

Großartige 3D-Effekte lassen die detailreiche Oberwelt extrem lebendig wirken.

dieses Tempels zu lösen, und ein Tor in eine andere Dimension öffnet sich. Zum großen Erstaunen aller Beteiligten findet man auf der anderen Seite die Ruhestätte der vier Magischen Steine, die die vier Elemente repräsentieren, auf deren Kräfte eure Magie aufbaut. Bevor noch irgendjemand „Hey, schaut euch an, was wir hier gefunden haben!" rufen kann, tauchen die beiden Dämonen samt Verstärkung wieder auf und zwingen euch, ihnen die Elementarsteine zu übergeben. Dies stellt sich als großer Fehler heraus, denn von nun an sind die Kräfte der Welt aus dem Gleichgewicht und die Apokalypse klopft an die Tür.

Coole Innovationen

Die Welt muss natürlich gerettet werden und da ihr ja auch nicht unmaßgeblich an der Misere beteiligt wart, überträgt euch der Bürgermeister von Vale diese „Ehre". Und von nun an werdet ihr in die beste Rollenspiel-Welt gezogen, die man je auf einem Handheld gesehen hat! Neben der grandiosen Story verblüfft Golden Sun auf dem *Game Boy Advance* nämlich auch noch mit echten Spieldesign-Revolutionen. Da wäre zuerst einmal die Psynergy zu nennen. Während

Ivan beschwört Kirin!

Ein heißes Gefecht entbrennt im Zauberwald der Fantasy-Welt. Ivan setzt die Macht eines Feuerelementars frei und hetzt sie auf die Gegner.

Die Heldengruppe kommt rum. Eure Mission führt euch auch in das Land des ewigen Eises. Glücklicherweise gibt es Räume zum Aufwärmen.

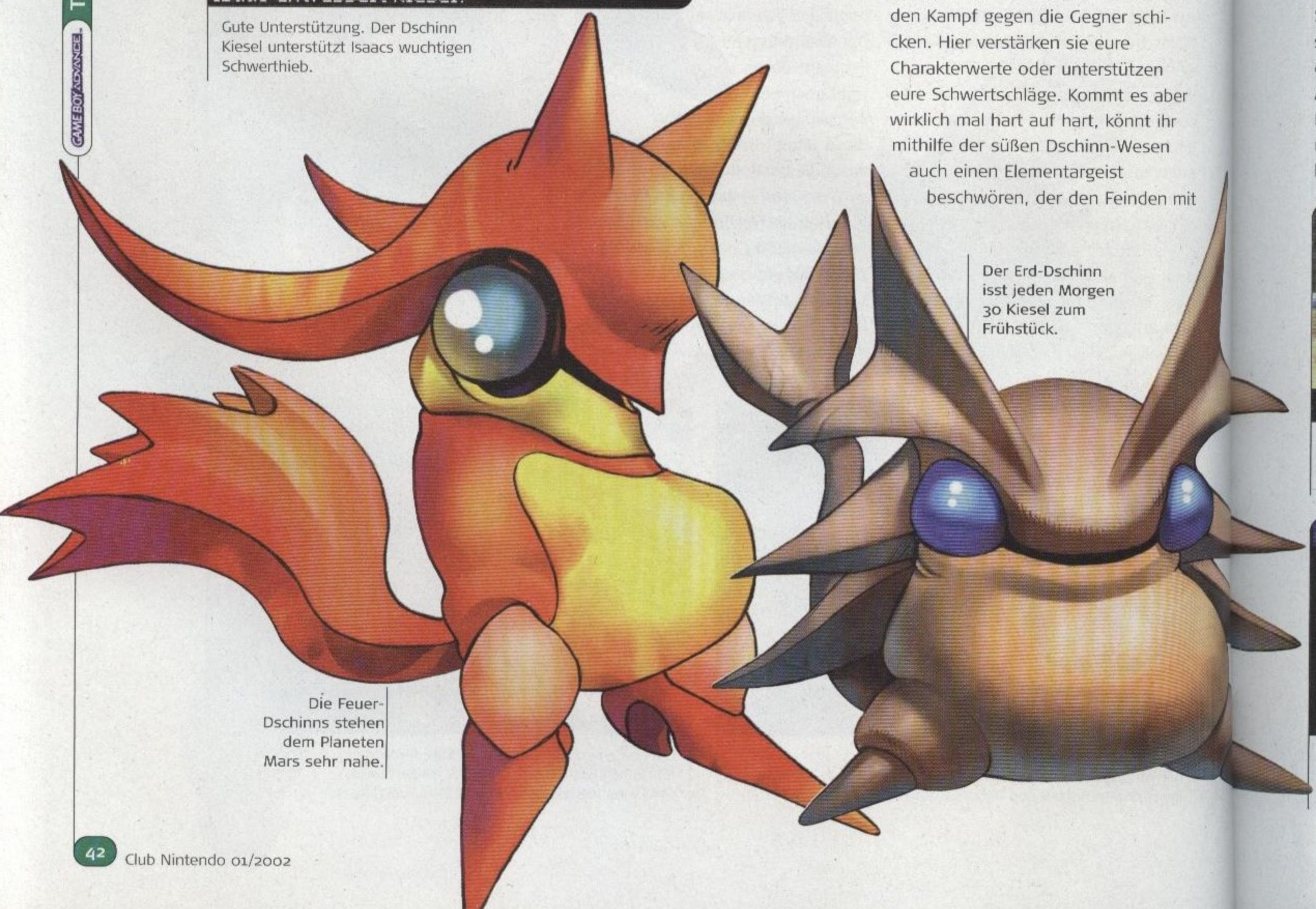
Zu Besuch im Tempel. Hier könnt ihr euch wiederbeleben oder entfluchen lassen.

Übermächtige Gegner stehen vor euch. Im Notfall sollte man lieber die Flucht ergreifen.

Kurze Pause. Unsere Heldengruppe weiß noch nicht so recht, wo sie hinwill.

Gute Unterstützung. Der Dschinn Kiesel unterstützt Isaacs wuchtigen Schwerthieb.

man in anderen Rollenspielen die Magie nur in Kämpfen oder zum Heilen verwendet, sind euch hier keinerlei Schranken gesetzt. So verschiebt ihr durch die Kraft der Magie tonnenschwere Gesteinsbrocken oder bringt Pflanzen durch einen Zauber zum Wachsen, was euch neue Wege eröffnen kann. Neben der fast unbegrenzten Magienutzung sind es aber besonders die kleinen Dschinn-Kreaturen, die dem Spiel ungeheuren Pep verleihen. Von den Elementarsteinen freigesetzt, wurden die Dschinns über die Welt verstreut und warten nun darauf, von euch geschnappt zu werden. Wenn ihr sie erst mal gefunden habt, könnt ihr euch mit ihnen verbünden und sie in den Kampf gegen die Gegner schicken. Hier verstärken sie eure Charakterwerte oder unterstützen eure Schwertschläge. Kommt es aber wirklich mal hart auf hart, könnt ihr mithilfe der süßen Dschinn-Wesen auch einen Elementargeist beschwören, der den Feinden mit



Der Erd-Dschinn isst jeden Morgen 30 Kiesel zum Frühstück.

Die Feuer-Dschinns stehen dem Planeten Mars sehr nahe.

GAME BOY ADVANCE

Jetzt wird gehörig Kloppe verteilt. Jeder Zauberspruch entlockt dem Game Boy Advance mindestens einen tollen Spezialeffekt.

Wassersturm im ewigen Eis. Die Geisterbeschwörungen sind klasse in Szene gesetzt.

seinen mächtigen Fähigkeiten mal so richtig einheizt.

Klein, aber fein

Es ist schon fast unglaublich, was das Entwickler-Team von Camelot auf das winzig kleine *Game Boy Advance*-Modul gezaubert hat: Eine riesige Fantasy-Welt, eine epische Story und tolle Charaktere lassen selbst so manches Rollenspiel auf den großen Konsolen alt aussehen. Auch in technischer Hinsicht wurde Beachtliches geleistet. Dreidimensionale Effekte hauchen der Oberweltkarte jede Menge Leben ein, während der Kämpfe rotiert und zoomt der Blickwinkel, dass einem das Kinn vor Staunen runterklappt. Hinzu kommen auch noch die schönsten Klänge aus dem kleinen Lautsprecher, die man seit längerer Zeit hören konnte. Mal wird die dörfliche Romantik durch leise Flötentöne untermalt, dann sorgen geheim-nisvolle Klänge für die richtige Stimmung in den Dungeons, um dann schließlich überraschend in ein aufpeitschendes Kampfthema zu wechseln. Unterstützt wird dieses Fest für die Sinne natürlich auch durch eine fabelhafte Übersetzung, die komplett den Geist der Originalversion ins Deutsche überträgt. Wer Rollenspiele mag, wird von Golden Sun begeistert sein.

Wer ist der Stärkste? Mal sehen, wer den Link-Kampfmodus gewinnt.

Rätselspaß im Dungeon. Wo muss Isaac die Statuen hinschieben, damit sich eine Tür öffnet?

Verflixt! Jetzt wird es eng! Der Wächter der Höhle hat ein Auge auf Garet und Isaac geworfen.

Die Luft-Dschinns können so manchen Wirbelsturm entfachen.

GAME BOY ADVANCE

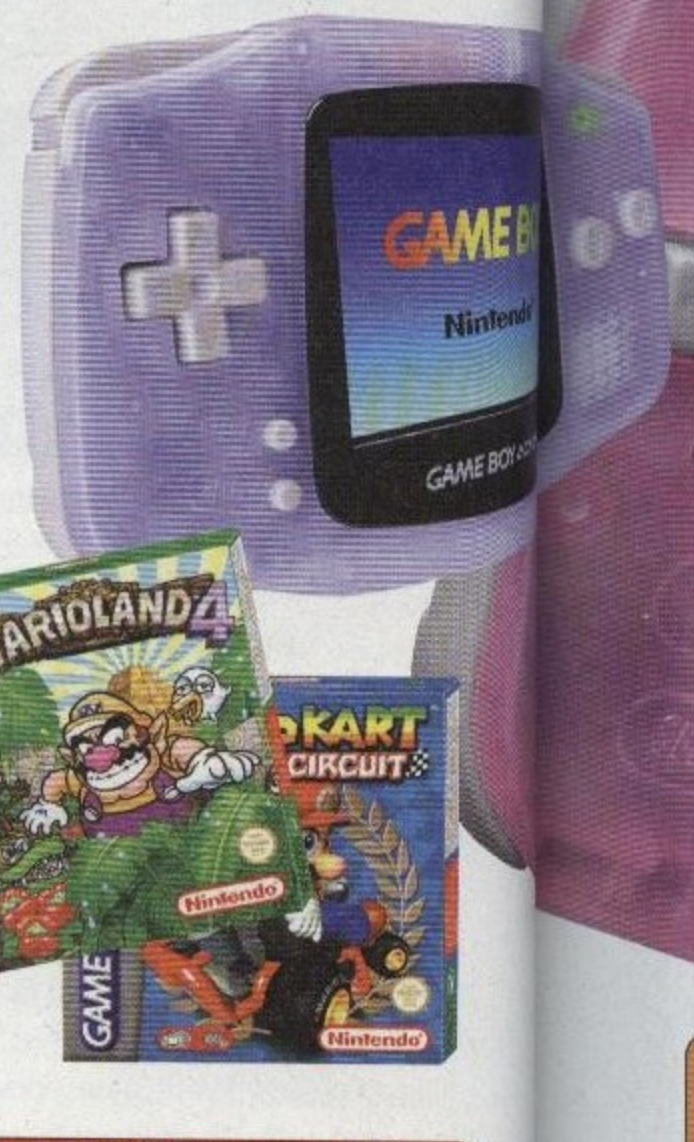
Golden Sun

Hersteller . . . . . Nintendo
Genre . . . . . Rollenspiel
Spieler 1-2
Speichern . . . . Modulinterner Speicher
Sprache . . . . . Deutsch
Veröffentlichung . . . . . März

Fazit

„Das erste Rollenspiel auf dem Game Boy Advance erweist sich gleich als echter Meilenstein."

Game Boy Advance Lexikon



Hardware & Zubehör

Ihr wollt alles über den *Game Boy Advance* wissen? Welche Hardware-Varianten es gibt? Welches Zubehör das Spielen noch schöner macht? Was man braucht, um verschiedene *Game Boy Advance* miteinander zu verbinden? Hier erfahrt ihr es!

Game Boy Advance

Am 22. Juni war es endlich so weit: Der *Game Boy Advance*, das neuartigste Handheld, ist endlich in Deutschland erschienen. Das Handheld der neuen Generation, auf dem ihr selbstverständlich auch alle bisherigen *Game Boy*-Spiele zocken könnt, gibt es in vier Farben, nämlich in „Clear Blue", „Purple", „White" und „Clear Red".

AC/DC Adapter Set

Wer viel spielt, was bei echten Freaks wie euch natürlich der Normalfall sein dürfte, sollte unbedingt mit der Anschaffung eines AC/DC Adapter Sets liebäugeln. Dadurch seid ihr nämlich zu Hause nicht mehr auf Batterien angewiesen, sondern könnt den *Game Boy Advance* einfach an die Steckdose anschließen!

Game Link Cable

Alleine spielen macht Spaß, logisch. Noch viel mehr Spaß hat man allerdings, wenn man mit oder auch gegen seine Freunde zockt. Mit dem unverzichtbaren Game Link Cable könnt ihr bis zu vier *Game Boy Advance* miteinander verbinden und so beispielsweise F-Zero: MAXIMUM VELOCITY zu viert spielen.

Rennspiele

Auch auf dem GBA könnt ihr richtig Gas geben und voll durchstarten!

Mario Kart: Super Circuit

Nintendo.....1-4 Spieler

Ob *SNES*, *N64* oder *Game Boy Advance*: Mario Kart ist ein grandioses Fun-Racing-Erlebnis! (mit 1-Modul-Mehrspielermodus)

F-Zero: Maximum Velocity

Nintendo.....1-4 Spieler

F-Zero ist ein Spielspaßgarant erster Güte! (mit 1-Modul-Mehrspielermodus)

Konami Krazy Racers

Konami.....1-2 Spieler

Konami hat für dieses lustige Rennspiel seine ganzen Superstars versammelt. Goemon & Co. geben sich die Ehre!

GT Advance Championship Racing

THQ .....1-2 Spieler

Wow! THQ ist mit diesem Spiel ein erstklassiges Autorennspiel gelungen!

Sportspiele

Für sportliche Aktivitäten ist der *Game Boy Advance* bestens geeignet.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision .....1 Spieler

Was Activision bei diesem Spiel aus der Hardware herauskitzelt, ist einfach unglaublich! Das muss man gesehen haben.

Alexander Zickler Total Soccer 2002

Ubi Soft .....1 Spieler

Der berühmte Bayern-Stürmer ist Pate dieses tollen Fußballspiels.

Ready 2 Rumble: Round 2

Midway .....1 Spieler

Das nicht ganz so ernste Box-Spektakel gefällt nicht nur durch coole Charaktere!

Super Dodge Ball Advance

Ubi Soft .....1-2 Spieler

Wer gedacht hat, dass Völkerball öde wäre, sollte sich dieses Game ansehen.

Puzzle/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Dieses Spiel lässt einen einfach nicht mehr los.

Advance Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Dieses Game ist kaum zu schlagen! Unzählige Strategie-Missionen werden euch für lange Zeit an euer Handheld fesseln. Solospieler und Multiplayer-Fans kommen gleichermaßen auf ihre Kosten.

Kurúkuru Kururin

Nintendo.....1-4 Spieler

Wer von Tetris schon an den *Game Boy* gefesselt wurde, wird auch in den Bann von kurukuru kururin gezogen werden.

Jurassic Park III: Park Builder

Konami .....1 Spieler

Ihr wollt einen tollen Dino-Freizeitpark gestalten? Dieses packende Game gibt euch die Möglichkeit dazu.

Mech Platoon

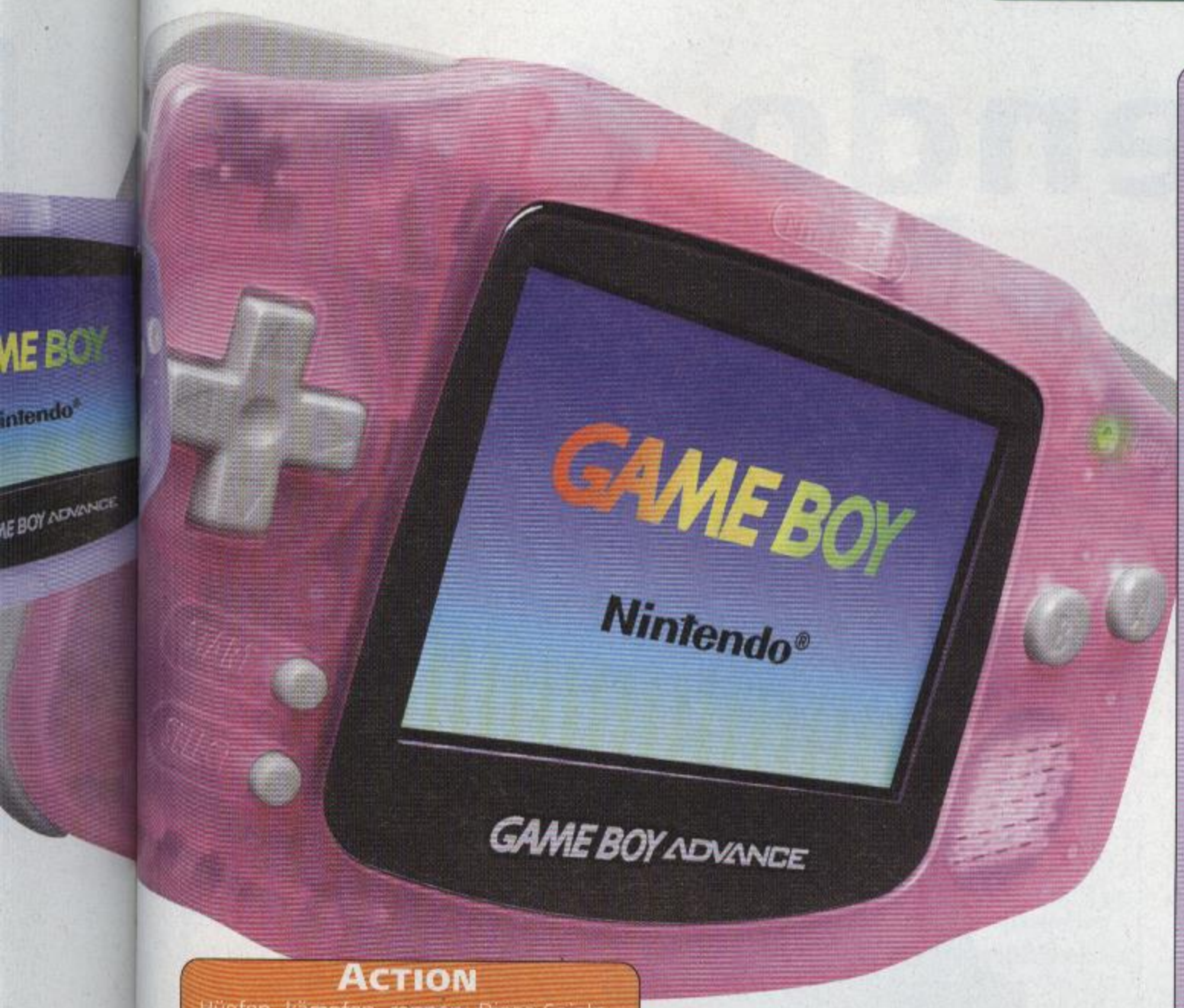
Kemco .....1-4 Spieler

Freunde von rundenbasierten Strategie-Spielen und waffenstarrenden Mechs kommen hier voll auf ihre Kosten.

Tetris Worlds

THQ .....1-4 Spieler

Ein echter Klassiker im zeitgemäßen 32-Bit-Gewand. Nach wie vor ein Hammerspiel – nicht nur zu viert!



Action

Hüpfen, kämpfen, rennen: Diese Spiele bieten traditionellen Spielespaß.

Wario Land 4

Nintendo..... 1 Spieler

Neben der Mario-Reihe gehörten die Wario-Spiele seit jeher zu den beliebtesten Spielen auf dem *Game Boy*. Dies wird auf dem *Game Boy Advance* nicht anders sein.

Super Mario Advance

Nintendo.....1-4 Spieler

In diesem lustigen Hüpfspiel sind mit Super Mario Bros. 2 und Mario Bros. gleich zwei Spitzen-Titel enthalten!

Rayman Advance

Ubi Soft .....1 Spieler

Der beliebte Spieleheld von Ubi Soft gibt auch auf dem *Game Boy Advance* sein Bestes. Echt kultig!

Pinobee: Wings of Adventure

Activision.....1 Spieler

Pinobee kann mit toller Grafik und unkompliziertem Design überzeugen.

Lady Sia

TDK.....1 Spieler

Lady Sia ist eine Fantasy-Heldin, die von euch durch ein hervorragendes Action-Game geleitet wird.

Star Wars: Jedi Power Battles

THQ .....1-2 Spieler

Echte Jedis kommen an diesem Game nicht vorbei! Ihr habt die Macht!

Action-Adventures

Suchen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Harry Potter und der Stein der Weisen

Electronic Arts .....1 Spieler

Während Harry auf dem *Game Boy Color* Star eines Rollenspiels ist, dürfen *GBA*-Fans ein Action-Adventure erleben.

Jurassic Park III: Dino Attack

Konami .....1 Spieler

Hier werden Jäger zu Gejagten! Ein echt spannendes Dino-Abenteuer wartet.

Castlevania: Circle of the Moon

Konami.....1 Spieler

Zeig Graf Dracula, wo der Hammer hängt, und vernichte das Böse endgültig!

Die Monster AG

THQ .....1 Spieler

Auch die *GBA*-Fassung bietet euch Fun pur und fängt das Flair des Kino-Hits perfekt ein. Erschreckend gut!

Megaman Battle Network

Ubi Soft .....1-2 Spieler

Auch auf dem *Game Boy Advance* macht Megaman eine sehr gute Figur!

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Advance*, die derzeit die Charts stürmen!

Advance Wars

Das wohl beste Handheld-Strategie-Game kommt bei euch mächtig gut an.

Golden Sun

Der Rollenspiel-Knüller für unterwegs. Kämpft für Freiheit und Gerechtigkeit!

Wario Land 4

Wario hat es halt immer noch drauf. Geniale Rätsel und packende Action.

Harry Potter und der Stein der Weisen

Nicht nur im Kino entwickelte sich Harrys Abenteuer zum echten Hit.

Nintendo 64 Lexikon

Zubehör

Welche *Nintendo 64*-Konsolen gibt es? Mit welchem Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Nintendo 64*-Games noch mehr Spaß? In diesem kompakten Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über die neuesten Produkte verschaffen.

Controller Pak

Unabdingbar für jeden *N64*-Spielefan: das Controller Pak! Hier könnt ihr Spielstände speichern und mit zu euren Freunden nehmen. Gerade bei Strategiespielen oder umfangreichen Abenteuerspielen ist es sehr nützlich, wenn man die Games nicht an einem Stück durchzocken muss.

Transfer Pak

Wenn ihr das Transfer Pak und Pokémon Stadium 2 besitzt, könnt ihr damit alle Editionen des *Game Boy*-Spiels auf dem *N64* spielen und gefangene Pokémon zwischen *N64* und *GB* transferieren. Außerdem kann man es für den Datenaustausch zwischen den *N64*- und *GB*-Versionen von Mario Tennis und Mario Golf nutzen.

Rumble Pak

Ihr wollt nicht nur sehen und hören, wie euer Rennwagen gegen die Mauer donnert oder Schüsse abgefeuert werden, sondern es auch spüren? Das Rumble Pak bringt euren Controller zum Vibrieren und sorgt für das gewisse Kribbeln in den Fingerspitzen. Einfach am Controller anstecken und schon vibriert es zu gegebener Zeit.

Expansion Pak

Wahre Wunder kann das geniale Expansion Pak bei manchen Spielen vollbringen. Dank des zusätzlichen Speichers sieht die Optik bei Spielen wie Turok 2 oder Star Wars: Rogue Squadron noch eine ganze Ecke besser aus. Ohne Expansion Pak kann man Zelda: Majora's Mask und Donkey Kong 64 übrigens gar nicht starten.

Multiplayer

So richtig lustig wird es, wenn man mit mehreren Freunden Spaß hat.

Mario Party 3

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Party-Spaß hat sich übrigens zu einem echten Chartstürmer entwickelt. Selbst der geniale Vorgänger kann da nicht mehr mithalten. 70 brandneue Minigames und noch bessere Grafik!

Super Smash Bros.

Nintendo.....1-4 Spieler

Die Wartezeit auf die *GameCube*-Version könnt ihr euch perfekt mit diesem Megahit versüßen. Ein absoluter All-Time-Classic – nur für das *Nintendo 64*!

Puzzle/Strategie

Ihr seid echte Taktiker? Dann beweist es in diesen Spiele-Klassikern.

Pokémon Puzzle League

Nintendo.....1-2 Spieler

Wenn die Klötzchen anrücken, verfallen auch die echten Profis ins Grübeln.

Diese Puzzle-Perle kassierte nicht umsonst nur Höchstwertungen!

Worms Armageddon

Infogrames.....1-4 Spieler

Dieses Game ist megaabgefahren. Noch nie wurden kämpfende Würmer so lustig und cool in Szene gesetzt.

Aktuelle Hits

Hier präsentieren wir euch die aktuellsten Hits für euer *Nintendo 64*! Viel Spaß damit!

Rennspiele

Durch die Kurven flitzen und Gas geben? Diese Spiele machen viel Spaß!

Excitebike 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Rennspiel-Hit für das *N64* gilt nicht umsonst als bestes Motocross-Game aller Zeiten. Hervorragende Grafik und eine tolle Spielbarkeit – Spielerherz, was willst du mehr?

Mickey's Speedway Usa

Nintendo.....1-4 Spieler

Rare zeigt bei diesem Spiel wieder einmal, was man aus dem *Nintendo 64* rausholen kann. Einfach gigantisch!

Mario Kart 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Urvater aller Funracer ist einfach konkurrenzlos gut und gehört immer noch zu euren Top-Favoriten. Kein Wunder, denn in welchem Game könnt ihr sonst mit euren Lieblings-Helden um die Wette düsen? Der Einzelspieler-Modus hält euch ewig bei der Stange, und wenn ihr zu viert Gas gebt, dann kennt der Spielspaß keine Grenzen!

Action-Adventures

Spannende Abenteuer und traumhafte Geschichten erwarten dich hier.

Paper Mario

Nintendo.....1 Spieler

Mario kehrt für ein ultramotivierendes und faszinierendes Rollenspiel endlich auf das *Nintendo 64* zurück. Tolle Story und innovative Grafik können bei diesem Spiel mehr als überzeugen. Ein Hit!

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Nintendo.....1 Spieler

Im *N64*-Zelda-Spiel könnt ihr Link in verschiedene Figuren verwandeln.

Banjo-Tooie

Nintendo.....1-4 Spieler

Der Edelschmiede Rare ist mit der Fortsetzung von Banjo-Kazooie wieder einmal ein echter Kracher gelungen.

Zelda: Ocarina Of Time

Nintendo.....1 Spieler

Der Millionen-Seller von Shigeru Miyamoto gehört zum Pflichtprogramm für jeden echten Spielefan!

Donkey Kong 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Die Affen-Sippe lässt es wieder richtig krachen! Donkey Kongs Familie brilliert in einem Abenteuer der Sonderklasse!

Action

Du brauchst eine Herausforderung? Dann werde zum echten Action-Helden!

Kirby 64: The Crystal Shards

Nintendo.....1(-4) Spieler

Endlich! Nach langen Jahren des Wartens feierte Kirby sein *Nintendo 64*-Debüt! Wer auf spannende Hüpf-Spiele steht, wird begeistert sein.

Turok 3

Acclaim.....1-4 Spieler

Die legendäre Turok-Reihe bringt euer *Nintendo 64* zum Glühen. Der dritte Teil ist am besten gelungen.

Star Wars: Battle For Naboo

THQ.....1 Spieler

Das neueste Star-Wars-Game überzeugt durch tolle Grafik und gute Spielbarkeit.

Lylat Wars

Nintendo.....1-4 Spieler

Ein echter *Nintendo 64*-Klassiker, der übrigens zum Sonderpreis erhältlich ist. Mega Spielspaß zum tollen Preis.

Sportspiele

Sport ist Mord? Diese virtuellen Sporteinheiten auf dem *N64* empfehlen wir.

Mario Tennis

Nintendo.....1-4 Spieler

Unglaublich! Kaum ein anderes Spiel fesselte die Redaktion mehr an das *Nintendo 64* als Mario Tennis. Auch Sportspiel-Muffel sollten aufschlagen. Unterstützt das Transfer Pak.

Mario Golf 64

Nintendo.....1-4 Spieler

Dank Transfer Pak könnt ihr auch mit der *Game Boy*-Version neue Charaktere austauschen.

ISS 2000

Konami.....1-4 Spieler

Ein Fußballspiel muss man als Sportfan einfach haben! Uns gefällt beispielsweise die ISS-Reihe von Konami.

1080° Snowboarding

Nintendo.....1-2 Spieler

Ein echter Klassiker, der auch heute noch beeindrucken kann. In diesem Snowboard-Rennen geht die Post ab!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision.....1-2 Spieler

Spitze! Dieses Trendsport-Game ist einfach genial gelungen.

Mario Party 3

Über 70 Minispiele warten auf euch. Seid ihr bereit für die Herausforderung?

Pokémon Stadium 2

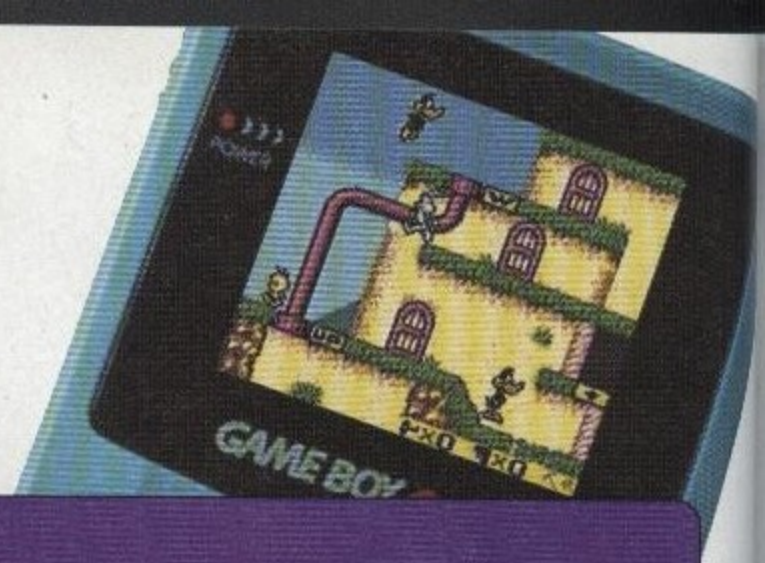
Wow! Die 251 Pokémon sind auch auf dem N64 eine Klasse für sich.

Paper Mario

Wer Mario mag, wird dieses Rollenspiel lieben! So einen Hit sieht man nicht alle Tage!

Banjo-Tooie

Mit der Fortsetzung von Banjo-Kazooie schuf Rare ein weiteres Meisterwerk!



CHARTS

1 (1) Pokémon Goldene & Silberne Edition

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Nach beinahe einem Jahr noch immer auf Platz 1! Seit April belegen die Goldene und die Silberne Edition den höchsten Platz in den Charts. Ein echter Dauerbrenner eben!

2 (5) Pokémon Crystal Edition

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Die Crystal Edition von Pokémon bietet nicht nur alle 251 Pokémon, sondern lässt euch auch erstmals wahlweise als Trainerin und als Trainer antreten. Besser gehts nicht!

3 (3) The Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1 SPIELER

Link ist nach wie vor doppelt in den Charts vertreten. Oracle of Seasons konnte sich auf einem hervorragenden dritten Rang platzieren ...

4 (4) The Legend of Zelda: Oracle of Ages

Nintendo . . . . Rollenspiel . . . . . 1 SPIELER

... während Oracle of Ages auf dem vierten Rang folgt. Wenn man beide Spiele hat, dann erwartet einen eine Menge Zusatzstoff mit neuen Höhlen, abgeänderter Story u. v. m.

5 (2) Pokémon Trading Card Game

Nintendo . . . . Abenteuer/Sammelkarten-Spiel . . . 1-2 SPIELER

Das famose Trading Card Game begeistert nicht nur erklärte Sammelfüchse. Vor allem der Zweispieler-Modus steht bei euch ganz hoch im Kurs!

6 (7) Pokémon Pinball

Nintendo . . . . Flippersimulation . . . . . 1 SPIELER

So viele Pokémon-Games in den Charts können nur eines bedeuten: Millionen Fans können nicht irren. Auch die geniale Pinball-Simulation ist mehr als heiß begehrt!

7 (8) Pokémon Puzzle Challenge

Nintendo . . . . Puzzle-Spiel . . . . . 1-2 SPIELER

Ebenfalls überzeugen kann das knifflige Pokémon Puzzle Challenge, das spielerisch prinzipiell identisch ist mit Pokémon Puzzle League für das *Nintendo 64*.

8 (6) Mickey's Speedway USA

Nintendo . . . . Rennspiel . . . . . 1-2 SPIELER

Rare hat nicht nur auf dem N64 voll was drauf. Ihre GBC-Raserei ist technisch und spielerisch ein echter Hit. Die coole Sippe aus Entenhausen findet das übrigens auch!

TERMINE

Welche tollen Spiele für den *Game Boy Color* jetzt und in Zukunft erscheinen werden, verraten wir euch in dieser Übersicht.

AKTUELLE NEUHEITEN

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES	Rollenspiel	Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS	Rollenspiel	Nintendo
POKÉMON CRYSTAL EDITION	Rollenspiel	Nintendo
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	Rollenspiel	EA
MONSTER AG	Action	THQ

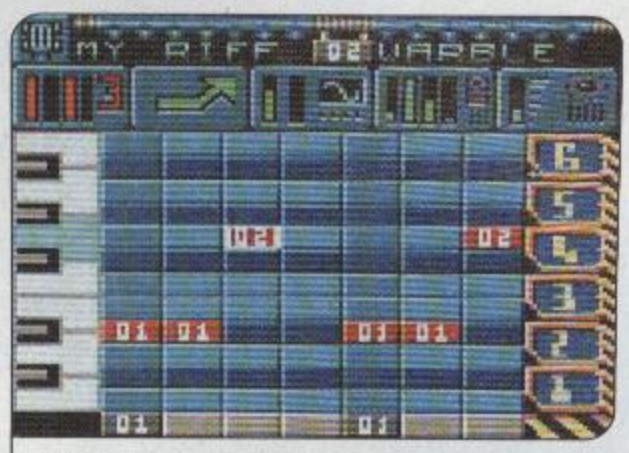
HITS FÜR 2002

E.T. FLUCHT VOM PLANETEN ERDE	Abenteuer	Ubi Soft
E.T. & THE COSMIC GARDEN	Abenteuer	Ubi Soft
DER BÄR IM GROSSEN, BLAUEN HAUS	Action	Ubi Soft
RAYMAN FOREVER	Action	Ubi Soft

Pocket Music

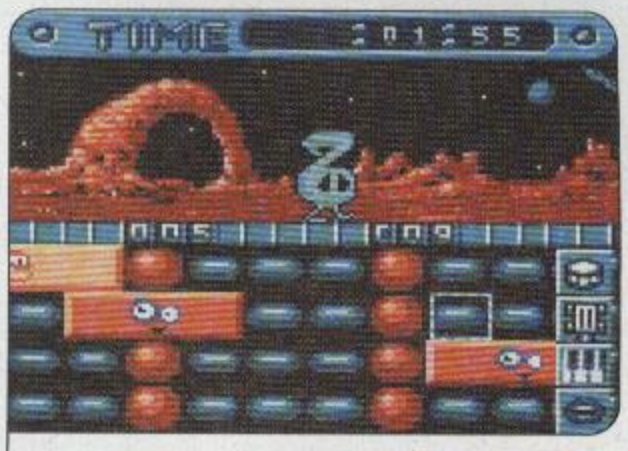
Musik, zwo, drei, vier! Bei Ubi Softs Pocket Music könnt ihr eure musikalische Kreativität auf dem *Game Boy Color* entfalten.

Spaßige Effekte. Bei dieser Menüführung kommt wirklich keine Langeweile auf.

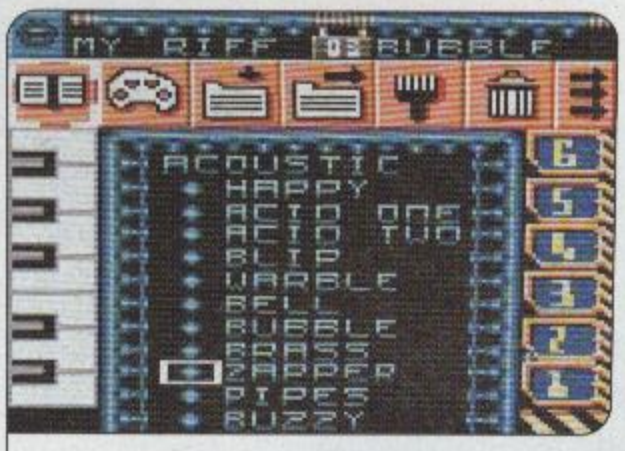


Möglichkeiten ohne Ende. Hier könnt ihr die vorgefertigten Samples verändern.

So, so, so, ihr meint also, ihr hättet es genauso drauf wie die coolen DJs der Musikszene? Jetzt habt ihr die Chance, eure Musikalität zu beweisen und in die Klangwelt der Muckenmixer einzusteigen. Denn mit Pocket Music kommt ein waschechtes Musikprogramm für den *Game Boy Color* heraus, der das Letzte aus dem Soundprozessor des kleinen Handhelds herausquetscht. Für die Erstellung eurer eigenen Lieder greift ihr auf eine Datenbank von über 600 vorgefertigten Samples zurück und könnt diese nach Belieben aneinander reihen. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, die Samples zu verändern, so dass ihr quasi unendlich viele Möglichkeiten habt. Das Schöne ist, dass ihr keinen blassen Schimmer von Noten oder Komponieren haben müsst, um peppige Musikstücke aus dem kleinen Lautsprecher tönen zu lassen. In der leichten Menüführung setzt ihr einfach die kleinen Samples zusammen und könnt gleich das Ergebnis hören. Ist das Stück fertig, speichert ihr es mit der modulinternen Batterie, um es jederzeit abspielen und eure Kumpels somit beeindrucken zu können. Mit Pocket Music erreichte uns ein einzigartiges Modul, das voller Möglichkeiten steckt. Dieses audiovisuelle Meisterwerk weckt den DJ in euch!



Diese kleine, blaue Note begleitet euch während der Musikzusammenstellung.



Da dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Die Auswahl an Samples ist wirklich enorm.

Ran an Pocket Music. Früh übt sich, wer ein cooler DJ werden will.

GAME BOY COLOR

Pocket Music

Hersteller	Ubi Soft
Genre	Musikspiel
Spieler	1
Speichern	Batterie
Sprache	Englisch
Veröffentlichung	21. Februar

Fazit

Pack den DJ ein! Mit Pocket Music werdet ihr zum wandelnden Musik-Meister.

© 2001 jester interactive. All rights reserved.
Published by Rage Games Limited. All rights reserved

Die Monster AG

Auch Monster brauchen einen Job, und zwar das professionelle Erschrecken. Helft Monster Mike und seinem Freund Sulley bei ihren Abenteuern.

Jedes Kind denkt sich wahrscheinlich, das sich Monster nur so aus Spaß im Schrank oder unter dem Bett verstecken, um einen dann nachts zu erschrecken. Doch weit gefehlt! Es ist schlicht und einfach ihr Job! Als in Monstropolis eine mysteriöse Energiekrise auftritt, werden Mike und Sulley von der Monster AG beauftragt, den Dingen auf den Grund zu gehen. Sulley, frisch zum Schreckmonster des Monats gekürt, sieht zwar Furcht einflößend aus, ist aber ein total liebenswerter Geselle. Zusammen mit seinem Freund Mike macht er sich daran, die 10 unterhaltsamen Levels zu erforschen. Da werden Hinweise gesammelt, knifflige Puzzles gelöst und natürlich massenweise Menschen erschreckt. Besonders geübte Spieler können darüber hinaus witzige Mini-Spiele in Angriff nehmen. Diese sind allerdings gut in den Arealen versteckt. Zwar erreicht die Grafik erwartungsgemäß nicht ganz die Klasse der *Game Boy Advance*-Version, gerade für jüngere Spieler bietet der Titel zum gleichnamigen Disney-Film dennoch eine gelungene Mischung aus Jump & Run und Action-Adventure mit den nettesten und niedlichsten Monstern der *Game Boy*-Geschichte.

Sulley und sein bester Freund durchforschen die Levels bis in den letzten Winkel.

Dank des Passwort-Systems könnt ihr euren Spielfortschritt beim Abenteuer speichern.

Hier wird der flauschige Mike gleich von mehreren Seiten von fiesen Kreaturen attackiert.

Vor diesem Zottelvieh braucht sich wirklich niemand zu fürchten.

GAME BOY COLOR

Die Monster AG

Hersteller	THQ
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Speichern	Passwort
Sprache	Deutsch
Veröffentlichung	Erhältlich

Fazit

„Kindgerechtes Abenteuer mit tollen Charakteren und abwechslungsreichem Spielspaß."

© Disney/Pixar. Game Code © 2002 THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

Crash Bandicoot: XS interaktives Spiel. © 2002 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot und verbundene Charaktere sind ™ und © von Universal Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Game Boy Advance und das Game Boy Advance Logo sind Warenzeichen von Nintendo. © 2002 Nintendo.

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

HOCHKONZENTRIERTE FUN-FORMEL

NEUE FORMEL

X-tra klein, aber X-tra stark!

CRASH BANDICOOT™ XS

100% KONZENTRAT

SPIELSPASS WIE NOCH NIE!

Ab 15. März überall im Handel

Von erfahrenen Spielern empfohlen

www.crash-bandicoot.de

X-TRA KLEIN
X-TRA STARK

Das ist Crash-Power der Extraklasse mit neuen Features! Das geniale Jump´N Run für deinen Game Boy Advance: 6 einzigartige Welten, 20 brandneue Levels und drei coole Spielmodi: Single Player-Modus, Zeit-Modus und Edelsteinsammel-Modus ***CRASH BANDICOOT XS: Seine Vielfältigkeit macht ihn so ergiebig!***

CRASH BANDICOOT™ XS

Vicarious Visions inc.

GAME BOY ADVANCE™

Game Boy Color Lexikon

Hardware & Zubehör

Welche verschiedenen *Game Boys* gibt es überhaupt? Mit welchem empfehlenswerten Zubehör machen die zahlreichen erhältlichen *Game Boy Color*-Games noch mehr Spaß? In diesem Infokasten könnt ihr euch einen Überblick über das sehenswerte Zubehörprogramm für den *Game Boy Color* verschaffen!

Game Boy Color

Den Klassiker unter den Handheld-Konsolen und den Vorgänger des kürzlich erschienenen *Game Boy Advance* gibt es natürlich gleich in einer ganzen Reihe verschiedener Ausführungen, die technisch absolut identisch sind. Da sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein. Besonders cool: die transparente Edition, die einen kleinen, aber spannenden Einblick in das spektakuläre Innenleben des *Game Boy Color* gewährt. Der günstige Preis und das Riesen-Spieleangebot (beispielsweise die bisherigen Pokémon-Editionen) dürften nach wie vor jeden Game-Fan begeistern.

Game Boy Special Pokémon Edition

Habt ihr das gewusst? Pünktlich zum Start der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon ist natürlich auch eine spezielle Version des *Game Boy Color* im schicken Pokémon-Look auf den Markt gekommen. Das knallgelbe Gehäuse sowie die auf dem Bildschirm-Rahmen vertretenen Superstars Pikachu und Pichu heben diesen *Game Boy* deutlich von den anderen *Game Boys* ab. Technisch unterscheidet sich das Gerät natürlich nicht von den anderen Versionen, sprich: Alle *Game Boy Color*-Spiele laufen auf diesem Gerät wie gewohnt ohne Probleme. Viel Spaß!

AC/DC-Adapter & Game Link Cable

Keine Lust auf leere Batterien? Keinen Bock, ständig die Batterien aufladen zu müssen, obwohl ihr in den eigenen vier Wänden spielt? Dann besorgt euch den praktischen AC/DC-Adapter! Ebenfalls unverzichtbar ist das Universal-Game-Link-Cable-Set, mit dem ihr *Game Boys* jeglicher Art für Multiplayer-Spiele verbinden könnt.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in fremde Rollen? Diese Games sind bestens geeignet!

Legend of Zelda
Oracle of Ages/Oracle of Seasons
Nintendo.....1 Spieler

In zwei neuen Spielen erlebt Link neue Abenteuer. Besitzt man beide Games, hat man noch mehr Spaß.

Pokémon Crystal Edition
Nintendo.....1-2 Spieler

Seit Anfang November letzten Jahres erschien die neue Edition von Pokémon!

Pokémon rote/blaue/gelbe/Goldene/Silberne Edition
Nintendo.....1-2 Spieler

Abgesehen von Crystal gibt es noch fünf weitere Pokémon-Editionen.

Jump & Run

Hüpfspiele gehören nach wie vor zu den beliebtesten Spielegattungen.

Donkey Kong Country
Nintendo.....1-2 Spieler

Wahnsinn, was Rare hier für ein Jump&Run-Werk abgeliefert hat! Das Spiel ist sogar besser als das *SNES*-Original. Unbedingt antesten!

Wario Land 3
Nintendo.....1 Spieler

Der Erzfeind von Mario ist auch auf dem *Game Boy Color* wieder einmal in Höchstform – da geht es richtig rund!

Super Mario Bros
Nintendo.....1 Spieler

Eines der klassischen Spiele von Nintendo – natürlich auch für den *Game Boy Color* erhältlich.

Puzzle/Strategie

Denken, knobeln, tüfteln: Diese Spiele sind ein toller Zeitvertreib.

Pokémon Puzzle Challenge
Nintendo.....1-2 Spieler

Super! In der *Game Boy*-Version des Puzzle-Vergnügens treten bereits Pokémon aus der Goldenen und Silbernen Edition von Pokémon auf!

Tetris DX
Nintendo.....1-2 Spieler

Tetris DX ist noch ein ganzes Stück abwechslungsreicher und grafisch spektakulärer gelungen als das Original.

Pokémon Trading Card Game
Nintendo.....1-2 Spieler

Hier kommt man an die besten Pokémon-Sammelkarten ran.

Action

Ihr wollt es richtig krachen lassen? Diese Titel werden euch begeistern.

Buffy
The Vampire Slayer

THQ .....1 Spieler

Das Spiel zur populären TV-Serie ist ein echter Leckerbissen, den man als Buffy-Fan nicht versäumen darf. Action und Spannung sind garantiert.

Turok: Rage Wars

Acclaim .....1 Spieler

Die Umsetzung der bekannten *N64*-Serie ist für den *Game Boy* sehr gut gelungen. Nicht versäumen!

Power Rangers: Lightspeed Rescue

THQ .....1 Spieler

Die bekannten TV-Helden sind wieder einmal bestens in Form.

Commander Keen

Activision.....1 Spieler

Ein tolles Game mit einem legendären Spielecharakter, der schon vor zehn Jahren erste Abenteuer erlebte.

Army Men

3DO .....1 Spieler

Die Army Men sind kleine Spielzeugsoldaten, ganz in der Tradition des Kino-Hits Toy Story.

Rennspiele

Flotte Flitzer! In der ersten Startreihe tummeln sich eine Reihe von Knüllern.

Mickey's Speedway USA

Nintendo.....1-2 Spieler

Das neueste Rennspiel für den *Game Boy Color* lässt euch mit Mickey, Goofy & Co. über rasante Pisten brettern und tolle Abenteuer erleben.

Road Rash

Electronic Arts ....1-2 Spieler

Ein rasantes Motorrad-Rennspiel für Leute, die Action gerne haben. Hier muss man auf die Gegner aufpassen!

F1 Racing Championship

Ubi Soft .....1 Spieler

Einmal wie Schumi losdüsen? Dieses Spiel macht es möglich.

Championship Motocross 2001

THQ .....1 Spieler

Mit einem Motorrad querfeldein über die Pisten jagen? Hier darfst du es!

MicroMachines V3

THQ ....1-8 Sp. (Party-Modus)

MicroMachines sorgte seinerzeit auf dem *SNES* schon für Spielspaß, die neue Version ist noch besser!

Action-Adventures

Hüpfen, rätseln, kämpfen: Die hier aufgeführten Games bieten alles!

Tomb Raider
Curse of the Sword

Eidos.....1 Spieler

Der aktuelle Kinofilm lockte Millionen von Zuschauern an. Und auch auf dem *Game Boy Color* ist Lara Croft elegant wie eh und je!

Alone in the Dark

Infogrames.....1 Spieler

Edward Carnby ist alleine in der Dunkelheit. Der Spieler muss ihn durch eine geheimnissvolle Villa steuern.

Rayman 2 Forever

Ubi Soft .....1 Spieler

Schon der erste Teil gehörte zur *GBC*-Elite. Das neue Abenteuer übertrifft diesen sogar noch! Ein echter Hit!

Die Monster AG

THQ .....1 Spieler

Das *GBC*-Spiel zum ultragenialen Kinofilm steht diesem in Sachen Spaß in nichts nach! Ein monströses Vergnügen!

Metal Gear Solid

Konami .....1 Spieler

Für Action-Fans ist das Spiel ein Genuss. Die Umsetzung des legendären Spieleklassikers ist genial gelungen!

Sportspiele

Für Sport ist es draußen zu kalt? Dann schlüpft in die Rolle von Sportlern.

Mario Tennis

Nintendo.....1-2 Spieler

Das jüngste Sportspektakel für den *Game Boy Color* ist ein echter Knüller!, den man nicht versäumen sollte. Übrigens: Wer die *Nintendo 64*-Version hat, kann Zusatzfeatures nutzen!

Pocket Soccer

Nintendo.....1-2 Spieler

Fußball-Fans aufgepasst! Alleine oder (per Link-Kabel) zu zweit könnt ihr tolle Matches bestreiten.

Road Champs BXS Stunt B.

Activision.....1 Spieler

Brettert mit einem BXS-Fahrrad über holprige Pisten und zeigt tollkühne Stunts im Sekundentakt.

MTV Sports: Pure Ride

THQ .....1 Spieler

Das ist wirklich cool! Mit dem Board an den Füßen schlitterst du steile Abhänge hinunter und vollführst Tricks.

MTV Sports: Skateboarding

THQ .....1 Spieler

Klasse! Hier könnt ihr ohne Gefahr Skateboard-Tricks ausprobieren.

Aktuelle Hits

Hier zeigen wir euch die aktuellsten Spielehits für den *Game Boy Color*, die derzeit die Charts dominieren.

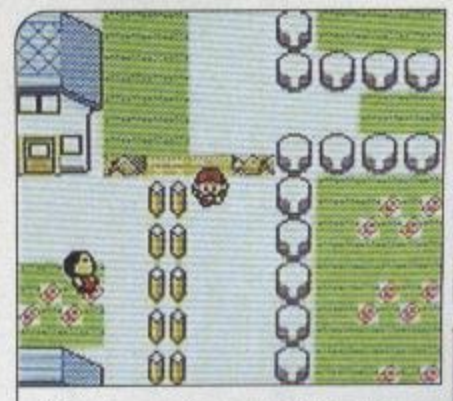
The Legend of Zelda
Oracle of Ages/Oracle of seasons

Link-Fans aufgepasst! Es gibt gleich zwei brandneue Zelda-Spiele!

Pokémon
Crystal Edition

Seit Anfang November letzten Jahres ist die neueste Pokémon-Edition erhältlich!

Pokémon
Goldene & Silberne Edition

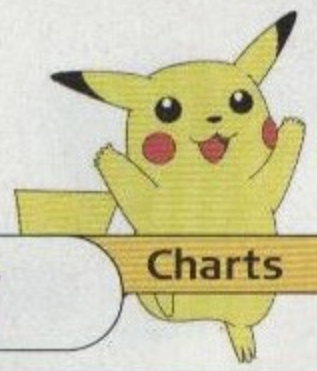


Nicht versäumen! Hier gab es erstmals 251 Pokémon auf einem Modul

Harry Potter
und der Stein der Weisen

Ein Muss für Nachwuchszauberer: das Spiel zum aktuellen Kinofilm!

Charts



1 (2) #25 Pikachu™

Entwicklungsstufen:
Pichu → (Zuneigung) Pikachu → (Donnerstein) Raichu

2 (1) #249 Lugia

Entwicklungsstufen:
Keine

3 (3) #251 Celebi

Entwicklungsstufen:
Keine

4 (5) #245 Suicune

Entwicklungsstufen:
Keine

5 (4) #151 Mew

Entwicklungsstufen:
Keine

6 (–) #244 Entei

Entwicklungsstufen
Keine

7 (6) #150 Mewtu

Entwicklungsstufen
Keine

8 (8) #172 Pichu

Entwicklungsstufen:
Pichu → (Zuneigung) Pikachu → (Donnerstein) Raichu

9 (–) #158 Karnimani

Entwicklungsstufen:
Karnimani → Tyracroc → Impergator

10 (7) #250 Ho-oh

Entwicklungsstufen:
Keine

Zu Hause bringt eine Schlägerei nur Ärger – hier bringt sie dir Punkte!

Als Jackie Chan knackst du Schurken und Rätsel – mit der Unterstützung von vielen faszinierenden Charakteren.

Der Meister der Stunts: In 10 actionreichen Leveln kannst du die Wände hochlaufen, die wildesten Spin-Kicks ausführen und vieles mehr.

Jetzt erhältlich für GameBoy Advance™!

Der offizielle Jackie Chan-Comic – jetzt erhältlich!

EGMONT 漫画 MANGA & ANIME

Jetzt bei:

BURGER KING

JACKIE CHAN ADVENTURES™

LEGEND OF THE DARK HAND

USK Geeignet ab 6 Jahren

GAME BOY ADVANCE

TORUS GAMES

SONY PICTURES FAMILY ENTERTAINMENT GROUP

ACTIVISION

Jackie Chan Adventures: TM & © 2001 Adelaide Productions, Inc. All Rights Reserved. Game code © 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Developed for Game Boy Advance™ by Torus Games. Licensed by Nintendo. Game Boy Advance and the Game Boy Advance Logo are Trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

www.activision.de

Pokémon

In Japan und den USA sorgt es schon für Furore: *Pokémon mini*! Auch hier zu Lande dürfen wir in Kürze mit der kleinsten modulbetriebenen Konsole der Welt loslegen. Wir haben das Schmuckstück natürlich schon ausführlich Probe gespielt und sofort in unser Herz geschlossen!

In der letzten Ausgabe des „Club Nintendo"-Magazins haben wir euch ja bereits erste Infos zu *Pokémon mini* geliefert. Schon im März erscheint das kleine Kraftpaket auch in unseren Gefilden und wird sich in eurer Gunst sicherlich ganz nach oben spielen! Das neue System bietet neueste Technik in coolem Design und stellt eine tolle Ergänzung für jede Handheld-Sammlung dar. Nicht nur Pokémon-Fans dürften von *Pokémon mini* begeistert sein, denn schon die Launch-Titel decken ein enorm breit gefächertes Spielspaß-Spektrum ab. Pokémon Party mini, Pokémon Pinball mini, Pokémon Zany Cards und Pokémon Puzzle Collection bieten für jeden Geschmack das passende Spiel – das ist übrigens erst der Anfang. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber weitere Kracher befinden sich schon in der Pipeline!

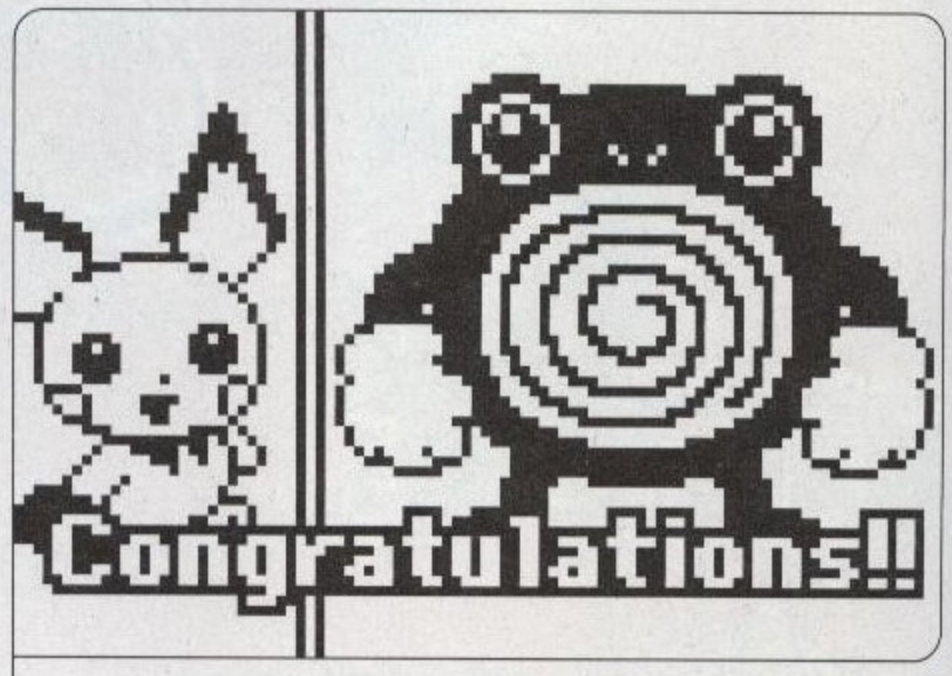
Dies ist nur eine der zahlreichen Disziplinen von Pokémon Party mini. Pikachu gibt wieder alles.

Bei Pokémon Pinball mini ist volles Reaktionsvermögen gefragt. Da heißt es: cool bleiben.

Raffiniertes Innenleben

Pokémon mini ist so klein, dass es locker in eure Handfläche passt. Trotzdem verbergen sich im Inneren zahlreiche technische Finessen. Der Shocksensor etwa registriert selbst leichte Erschütterungen und wandelt diese umgehend in Steuerbefehle um. Dieses Feature eröffnet wirklich völlig neue Gameplay-Dimensionen. Statt einen Button zu drücken, müsst ihr bei einigen Games einfach mal kurz das Handheld schütteln – cool oder nicht? Per Infrarot-Einheit sind spannende Multiplayer-Sessions möglich – und das ganz ohne Linkkabel.

Endivie steht voll auf Pokémon mini und kann es kaum noch erwarten!



Kaum zu glauben, aber auf dem Modul Pokémon Puzzle Collection befinden sich ganze 80 fesselnde Puzzles! So werdet ihr für Monate unterhalten.

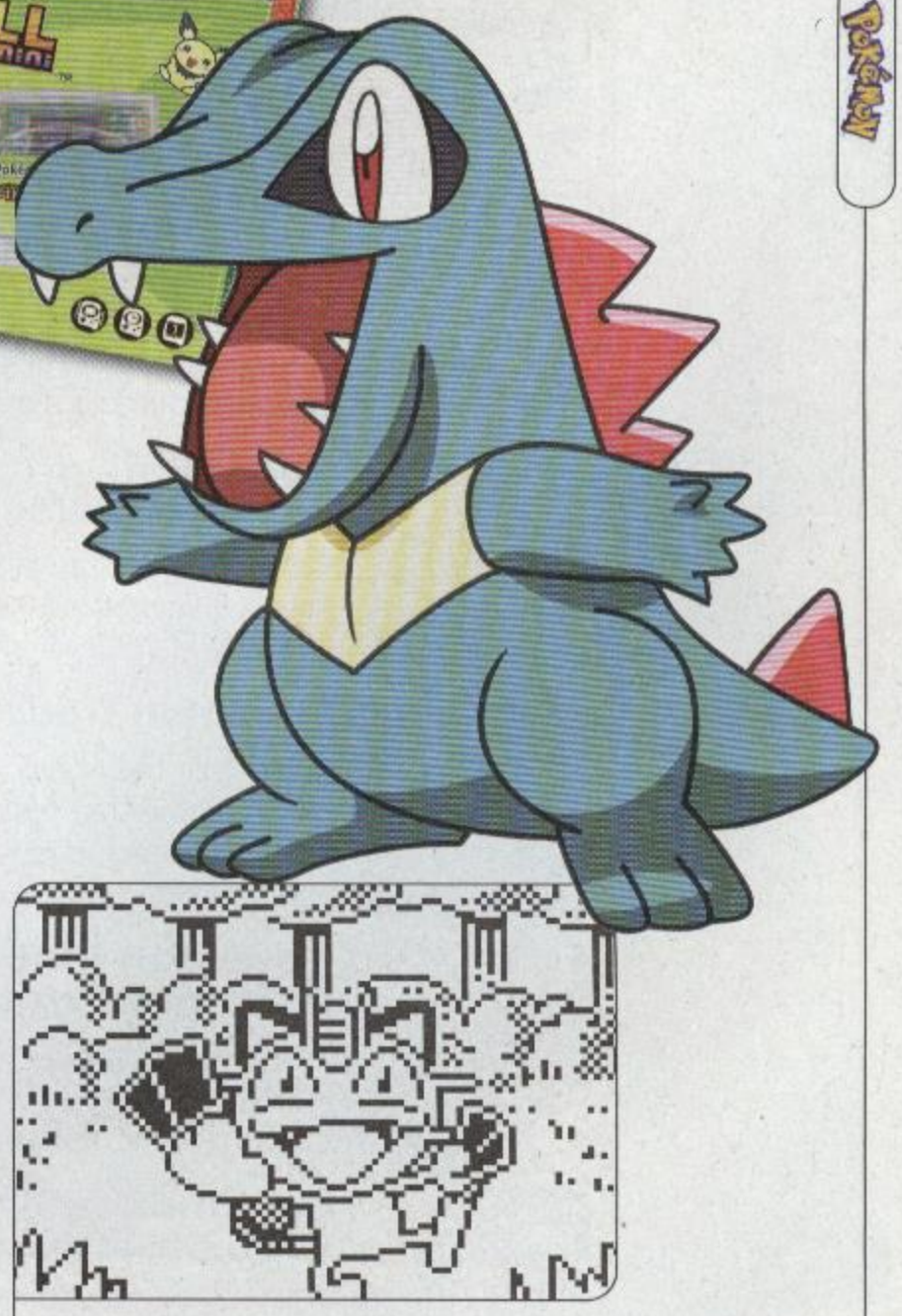
Pokémon mini™ ©2001 Nintendo ©2001 Pokémon ©1995-2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
Pokémon Pinball mini™ ©2001 Pokémon / Nintendo ©1995-2001 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
Pokémon Party mini™ Pokémon Zany Cards TM Pokémon Puzzle Collection TM ©2001, 2002 Pokémon / Nintendo ©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc. / GAME FREAK inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

mini

Pokémon mini gibt es zum Launch gleich in drei verschiedenen Farben!

Das Design des Schmuckstücks ist wirklich sehr gelungen.

Bei Pokémon Party mini können so sogar ganze sechs Teilnehmer gegeneinander antreten! Sensationell ist auch die Tatsache, dass die Mini-Konsole einen Rumble-Motor beinhaltet. Ihr werdet erstaunt sein, wie kräftig das kleine Ding vibriert. Praktischerweise lässt sich die Intensität des Effektes regulieren oder ganz abstellen. Dies gilt natürlich auch für die Lautstärke. Die eingebaute Uhr wirkt angesichts solcher Möglichkeiten fast schon unspektakulär, doch so wisst ihr beim Daddeln wenigstens immer, wie spät es ist! Das LCD-Display begeistert durch seine Klarheit und erfreut das Spielerauge sogar bei ungünstigen Lichtverhältnissen. Ihr seht also: Pokémon mini ist eine rundum gelungene Sache! Erwähnten wir eigentlich schon, dass der Wunder-Knirps mit nur einer Batterie für 60 Stunden Saft hat? Dieses technische Kunststück gelang den Entwicklern aufgrund der jahrelang gesammelten Erfahrung und das macht sich wirklich bemerkbar. Pokémon mini – ein kleines Handheld kommt ganz groß raus!



Pokémon Zany Cards macht nicht nur Mauzi mächtig Spaß. Ihr werdet eure helle Freude haben!

Pokémon Lexikon

Pokémon-Fans, aufgepasst! Hier zeigen wir euch alle Spiele und Bücher rund um Pikachu & Co.!

Es gibt nicht nur Pokémon-Spiele, sondern auch eigenständige Pokémon-Hardware!

Pokémon Pikachu Nintendo 64

Die beliebte Konsole, auf der ihr natürlich nicht nur Pokémon-Games, sondern auch alle anderen Spiele zocken könnt.

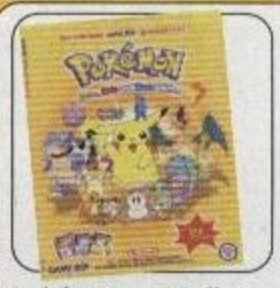
Game Boy Color Special Pokémon Edition

Auf diesem *Game Boy Color* im speziellen Pokémon-Look machen die Pokémon-Spiele noch mehr Spaß!

Pokémon Pikachu Color

Fans des Vorgängers werden sich freuen: Das neue *Pokémon Pikachu Color* bietet nicht nur noch mehr Spielspaß, sondern auch ein schickes Farbdisplay!

Ihr kommt nicht weiter? Da helfen Spieleberater!



Pokémon – Gelbe, Rote und Blaue Edition

Pokémon Stadium

Pokémon – Goldene und Silberne Edition

Pokémon Trading Card Game

Welche Pokémon-Spiele gibt es für den *Game Boy* und den *Game Boy Color*?

Pokémon Crystal Edition

Seit Anfang November letzten Jahres ist die neueste Edition von Pokémon erhältlich. Besonders gelungen: Nun darf man auch als Trainerin auf Jagd gehen.

Pokémon Goldene & Silberne Edition

Seit 6. April letzten Jahres erobern die neuen Pokémon die Herzen der Spielefans! Verpasst sie nicht!

Pokémon Trading Card Game

Keine Lust mehr, die vielen Sammelkarten immer mit herumzutragen? Dann holt euch das Sammelkartenspiel für den *Game Boy Color*.

Pokémon Pinball & Pokémon Puzzle Challenge

Flippern und knobeln mit Pokémon? Pokémon Pinball und Pokémon Puzzle Challenge machen es möglich!

Pokémon Rote, Blaue & Gelbe Edition

Den Anfang machten die Rote und die Blaue Edition, ein halbes Jahr später erschien die Special Pikachu Edition.

Welche Pokémon-Spiele gibt es bislang für das *Nintendo 64*?

Pokémon Stadium 2

251 Pokémon in genialer 3D-Grafik auf dem *Nintendo 64*? Der neuste Hit Pokémon Stadium 2 macht es nun endlich möglich!

Pokémon Snap

Ihr wolltet schon immer einmal Fotos von Pokémon schießen, die in freier Wildbahn leben? Dann holt euch Pokémon Snap für das *N64*.

Pokémon Stadium

Super! Mit dem Transfer Pak könnt ihr geschnappte Pokémon vom *N64* auf den *GB* oder vom *GB* auf das *N64*-Modul übertragen.

Pokémon Puzzle League

Dieses Pokémon-Spiel für das *Nintendo 64* ist ein fesselndes Puzzlespiel, in dem man sich annähernde Steine richtig platzieren muss.

Pika! Pika!

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Seit 1996 verzaubern die beliebten Pokémon nun schon die Welt und es ist noch lange keine Ende in Sicht. In Zusammenarbeit mit Koch Records haben wir nun ein ganz besonderes Päckchen für unsere lieben Pokémon-Fans geschnürt! Es gibt zehn famose Hörspiel-Pakete abzustauben – jedes enthält drei CDs mit spannenden Pokémon-Abenteuern!

Kreativität ist gefragt!

Ihr wollt einen der Preise abräumen?

Schickt uns einfach einen kurzen Reim.

Damit es nicht zu einfach wird, müssen folgende Wörter enthalten sein:

„Ash“,

„Pikachu“,

„Pokémon“ und

„Hörspiel“

Je drei Pokémon-Hörspiel-CDs könnt ihr absahnen, wenn ihr Fantasie habt.

INFO

Wohin damit?

Schickt uns die Lösung bis zum 11.04.2002 an nachfolgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Nintendo of Europe GmbH oder der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen.

Tipps & Tricks

Ihr kommt bei den Spielen nicht weiter? Ihr wollt noch mehr Spaß mit euren Games haben? Hier verraten wir euch knackige Tipps zu den besten Spielen für Nintendo 64, Game Boy Color und Game Boy Advance. Übrigens: Solltet ihr Fragen zu Spielen von Nintendo selbst haben, dann ruft einfach bei der Hotline unter der Nummer 0190-00 00 00 an, die von Montag bis Freitag von 13:00 bis 17:00 Uhr für euch zu erreichen ist. Jeder Anruf kostet Euro 1,51!

GAME BOY ADVANCE

Doom (*Game Boy Advance*-Version)

Ihr habt gegen die Mutanten vom Mars einfach keine Chance? Irgendwie findet ihr keine Waffen? Euch kann geholfen werden.

Im God-Mode habt ihr wirklich ein leichtes Spiel gegen die Mutanten vom Mars.

God-Mode
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, A, B, A, A, A, A, A ein.

Alle Waffen, Gegenstände und Schlüssel
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, B, B, A, A, A, A, A ein.

Unverwundbarkeit
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, B, B, A, A, A, A, A ein.

Berserker-Extra
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, A, B, A, A, A, A, A ein.

Vollständige Karte
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, A, A, A, A, A, A, A ein.

Schutzanzug
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann B, B, A, A, A, A, A, A ein.

Fünf Levels weiter beamen
Pausiert das Spiel, haltet die L-Taste und die R-Taste gedrückt und gebt dann A, B, A, A, B, B, A, A ein.

GAME BOY ADVANCE

Gradius Advance

Die Vic-Viper ist wieder da! Auch im neuesten Streich der Gradius-Serie funktioniert natürlich der altbekannte Cheat, der auch schon im ersten Teil der Serie für volle Bewaffnung sorgte. Auf dem *Game Boy Advance* solltet ihr aber aufpassen, wie ihr ihn eingebt, denn sonst ist das Raumschiff schnell explodiert.

Alle Waffen
Betätigt während des Spiels die Starttaste und begebt euch in den Pausenmodus. Hier drückt ihr dann oben, oben, unten, unten, L-Taste, R-Taste, L-Taste, R-Taste, B, A und Start.

Selbstmord
Auch hier begebt ihr euch in den Pausenmodus und drückt dann oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start. Jetzt habt ihr zwar alle Waffen, aber nach ein paar Sekunden explodiert die Vic-Viper.

Die Vic-Viper hat bereits mehrmals die Galaxis gerettet. Und mit der vollen Bewaffnung dürfte es auch diesmal kein Problem sein.

GAME BOY COLOR

Das Geheimnis der Happy Hippo Insel

Mit diesen Passwörtern ist es endlich an der Zeit, das Geheimnis der Happy Hippo Insel zu lösen.

Durch den Dunkel-Dschungel:
Papagei, Dino, Dino, Blume

In der lauschigen Lagune:
Birne, Papagei, Affe, Papagei

Im Bröselbach:
Blume, Affe, Papagei, Blume

Auf der wirren Wetterwarte:
Affe, Affe, Papagei, Dino

Die Vulkan-Grotte:
Birne, Papagei, Birne, Blume

GAME BOY ADVANCE

Star Wars: Jedi Power Battles

Hat Darth Maul etwa die Seiten gewechselt? Der fiese Sith-Lord steht jetzt zur Anwahl bereit.

Mace Mindu

Level 2:	WB1BCPF
Level 3:	VCJMBFF
Level 4:	VC1MBPF
Level 5:	VCJNBYF
Level 6:	VC1DBYF
Level 7:	VCGYCFH
Level 8:	VCXYCFH
Level 9:	VCDZCPH
Level 10:	VCVZCPH

Qui-Gon Jinn

Level 2:	VHN3B6F
Level 3:	VML3B6F
Level 4:	VR13BFG
Level 5:	VW13BPG
Level 6:	Vo13BYG
Level 7:	V413BBG
Level 8:	VCY3BBG
Level 9:	V8Z3BBG
Level 10:	VoC3BYH

Darth Maul

Level 1:	VMT3BYJ
Level 2:	VMT3D1K
Level 3:	VMT3JJL
Level 4:	VMT3LSL
Level 5:	VMT3N1L
Level 6:	VMT3QKM
Level 7:	VCJoQ1K
Level 8:	VCJoSFK
Level 9:	VCJoVPK
Level 10:	VCJoXYK

GAME BOY ADVANCE

Batman: Vengeance

Jetzt wird es aber Zeit, dass Batman in Gotham City gehörig aufräumt. Mit diesen Passwörtern hat der dunkle Rächer jedoch leichtes Spiel gegen die Superschurken.

Mit dem Namen des Butlers kommt ihr in den letzten Level.

Level 2:	GOTHAM
Level 3:	BATMAN
Level 4:	BRUCE
Level 5:	WAYNE
Level 6:	ROBIN
Level 7:	DRAKE
Level 8:	BULLOCK
Level 9:	GRAYSON
Level 10:	KYLE
Level 11:	BATARANG
Level 12:	GORDON
Level 13:	CATWOMAN
Level 14:	BATGIRL
Level 15:	ALFRED

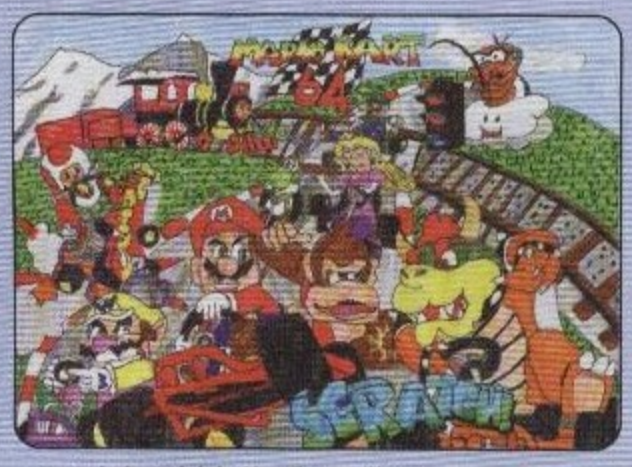
GAME BOY ADVANCE

Inspector Gadget: Advance Mission

Dr. Kralle versetzt die Welt in Angst und Schrecken. Doch Inspector Gadget hat ja diese Passwörter und kann seinem Gegenspieler so richtig eins auswischen.

Level 2:	*7*MM14
Level 3:	*3HML14
Level 4:	R3*3M64
Level 5:	R7H3L64
Level 6:	*CH3L24
Level 7:	*H*3M24
Level 8:	R5*3MR4
Level 9:	*3RM33P
Level 10:	RHRM37P
Level 11:	RC7M27P
Level 12:	*9R33XP

Auf seiner Jagd verschlägt es Inspector Gadget an die exotischsten Flecken der Erde.



Patrick Middelhof, Bedburg

Tobias Meyner, Zeitz

Christian Jacobs bescherte uns Air Luigi!

Stefan Lustig, Salzweg

LESERBRIEFE

Ihr habt Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim

Telefax:
0 60 26 – 95 03 08
E-Mail:
info@nintendo.de

Zelda und andere Kleinigkeiten

JANA HEINZERLING, HEIDELBERG

Erst einmal ein dickes Lob! Sowohl eure Website als auch das Magazin sind einfach genial. Ich hätte ein paar Fragen und auch eine Bitte an euch: Kann man das Game-Link-Kabel für den *Game Boy Color* irgendwo bestellen? Stimmt es, dass bei den ganz alten *Game Boys* immer ein Tetris-Spiel dabei war? Kann man die „Club Nintendo"-Magazine nachbestellen? Jetzt noch meine Bitte: Könnt ihr mir bei dem Spiel Zelda: Oracle of Ages weiterhelfen? Meine Eltern sind leider nicht damit einverstanden, dass ich bei der Spieleberatungsnummer anrufe. Könnt ihr mir vielleicht helfen? Mein genaues Problem habe ich euch aufgeschrieben und mitgeschickt. PS: Ich hab noch ein Bild für euch dazugelegt! Es ist aus Zelda – Link's Awakening. Ich hoffe, euch gefällt es!

Hallo Jana,

danke für die Blumen! Wir freuen uns natürlich über Lob, und auch Kritik ist immer willkommen – denn nur so können wir das Magazin und die Webseite stetig verbessern. Zu deinen Fragen: Wenn du die Nintendo-Konsumentenberatung anrufst, dann wird dir sofort geholfen, egal, ob du einige ältere Ausgaben des „Club Nintendo"-Magazins nachbestellen willst oder dich über das Game-Link-Kabel informieren möchtest. Unsere Hotline-Berater/innen können dir problemlos weiterhelfen! Kommen wir zu deiner Tetris-Frage: In der Tat war früher ein Tetris-Modul im Lieferumfang des allerersten *Game Boy*-Sets enthalten. Später wurde das Ganze aber einzeln und vor allem günstiger angeboten. Zum Thema Legend of Zelda: Wir haben dir bereits ein Antwortschreiben geschickt und hoffen, dass du dieses erhalten hast.

Gewinnspielauflösung

MARCEL GUTOWSKI, GROSSOSIDA

Gratulation zu einer weiteren coolen Ausgabe eures Heftes! Mein Anliegen: Eine Gewinnspiel-Auflösung ist nun seit zwei Monaten überfällig! Und zwar jene aus der Ausgabe 3/2001, wo man den Satz: „Ich steh auf Nintendo, weil ..." beenden musste. Dies sollte in der nächsten Ausgabe nun endlich aufgelöst werden und das ist bestimmt auch im Interesse der anderen Leser! Apropos Leser: Der Platz für Leserbriefe ist wohl zur Zeit etwas rar?

Die lese ich außerordentlich gerne. Vor allem wegen der Tatsache, dass Leser des „Club Nintendo"-Magazins vorwiegend intelligente Fragen haben.

Hallo Marcel,

die Gewinnspiel-Auflösung lieferten wir in der letzten Ausgabe. Aufgrund der Flut von Zuschriften dauerte die Auswertung eurer Satzkreationen länger als erwartet. Die Gewinnspiele waren zwar schon immer sehr beliebt, aber die Resonanz hat uns diesmal sehr überwältigt. Deshalb fanden wir es fair, die Auflösung erst eine Ausgabe später abzudrucken. So konnten wir wirklich alle Einsendungen prüfen und bewerten. Es freut uns, dass dir die Leserbrief-Ecke so gefällt. Mit deiner Meinung stehst du übrigens nicht alleine da, denn die Rubrik ist bei fast allen Lesern sehr beliebt. Doch wie das halt immer so ist, muss man mit dem verfügbaren Platz haushalten. Dies ist leider notwendig, um euch alle wichtigen News und Informationen in Sachen Nintendo liefern zu können.

Fragen und Lob

CHRISTIAN JAKOBS, ORT NICHT BEKANNT

Seit langem schreibe ich wieder mal einen Brief an euch. Leider muss ich über die Grafik von Legend of Zelda für den *GameCube* meckern. Wieso macht Nintendo eine solch lächerliche Grafik für das neue Zelda-Spiel? Das sieht meiner Meinung nach voll billig aus und ist nicht passend für die neue Konsole. Das könnte auch das *Nintendo 64* hinkriegen!

Hallo Christian,

anscheinend hast du die Szenen aus Links erstem *GameCube*-Abenteuer nicht in Aktion erlebt. Denn sonst wäre dir aufgefallen, dass die Grafik der Power des *GameCube* durchaus gerecht wird. Alleine die trickfilmreifen Animationen und vor allem der Detailgrad der Zeichentrick-Optik sind sehr aufwendig zu programmieren und fordern eine äußerst leistungsfähige Hardware. Allerdings ist es in so einem frühen Entwicklungsstadium noch gar nicht möglich, über die letztendliche Qualität des Spieles zu urteilen. Daher sollte man erst warten, bis der Titel in einer spielbaren Form vorliegt. Wir sind uns sicher, dass Shigeru Miyamoto und sein Team mit diesem Titel einen weiteren Meilenstein in Arbeit haben. Ein Zelda-Spiel stellt immer ein absolutes Ausnahme-Produkt dar und muss besonderen Ansprüchen genügen. Gedulde dich noch ein wenig und lass dich überraschen!

Marios Geburt

CHRISTOPH KAMIEN, RATINGEN

Ich bin seit ungefähr drei Jahren Nintendo-Fan und finde vor allem die Mario-Spiele genial. Es gibt keinen anderen Videospiel-Helden, der in so vielen Tophits vorkommt. Ich habe mir sogar extra ein *NES* und ein *SuperNES* gekauft, um auch ältere Mario-Abenteuer spielen zu können. Vor allem Super Mario Allstars hat mich für Wochen gefesselt und auch Super Mario Kart, Super Mario World und Mario Paint gehören zu meinen absoluten Modul-Lieblingen. Jetzt würde mich mal interessieren, wann unser Liebling Mario geboren wurde und wer ihn erfunden hat? Nintendo kommt doch aus Japan, oder? Wie kamen sie dann gerade auf einen italienischen Klempner?

Hallo Christoph,

es stimmt tatsächlich – gemessen an der Anzahl der Megahits gibt es keinen „erfolgreicheren" Videospiel-Helden als unseren Mario. Seinen Einstand feierte er 1980 in dem Arcade-Klassiker Donkey Kong. Dazu Shigeru Miyamoto: Unser Gestaltungsrahmen war eingeschränkt durch die technischen Möglichkeiten. Es gibt viele Gründe, warum wir ihn so zeichneten und nicht anders. Wir verpaßten ihm z.B. einen Schnurrbart, weil der besser zu sehen war als ein Mund. Auch die Mütze kam besser heraus als ein Haarschopf. Viele technischen Gründe ließen Mario so aussehn wie er aussieht.

Marcel Gutowski, Großosida

Jana Heinzerling, Heidelberg

Markus Mazur, Schwerte

Gewinner!

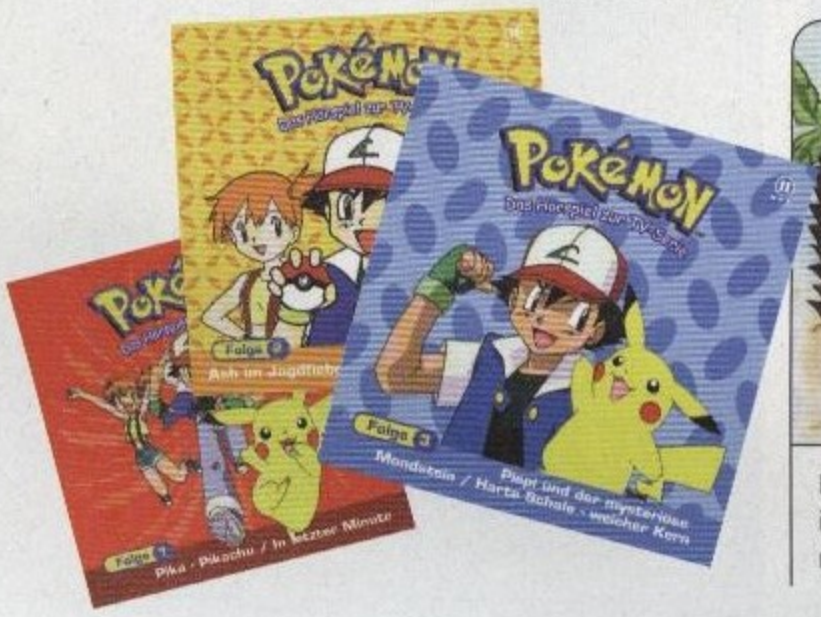
Gewinner!

Im Rahmen unseres Gewinnspiels in der August-Ausgabe spendierten wir in Zusammenarbeit mit Koch Records eine Menge Pokémon-CDs. Um einen der begehrten Silberlinge abzustauben, musstet ihr lediglich ein Bild malen, das die beliebten Pokémon beim Musikhören zeigt. Jetzt stehen die Sieger fest und wir präsentieren euch die schönsten Einsendungen!

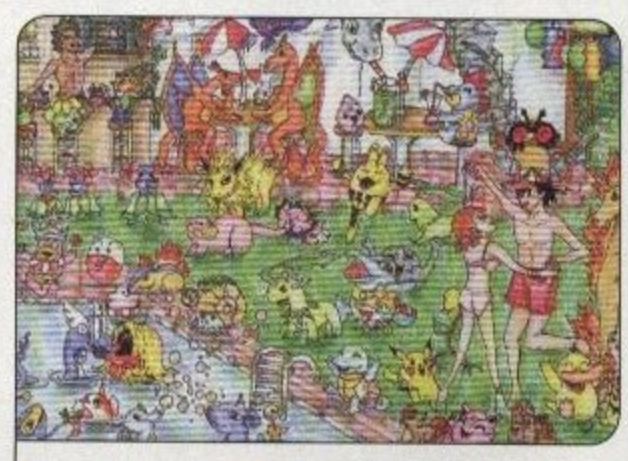
Pika! Pika! Wer hat gewonnen?

Das Gewinnspiel

1.-5. Preis: Pokémon: Das Hörspiel zur TV-Serie (3 CDs)



Für Mohammed Al-Hilu aus Kaiserslautern ist ganz klar, dass man nur am Strand so richtig entspannt zuhören kann.



So eine Poolparty unter Freunden ist doch bestens dafür geeignet, um richtig abzuhotten! Dank an Alexandra Kalisch aus Brühl.

Jan Deppner aus Bliesbrück glaubt, dass Pichu und Pikachu am liebsten im Badezimmer Musik hören!

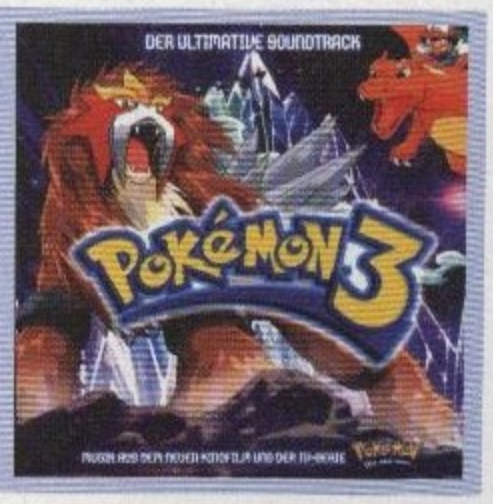
Auch Jasmin und Christopher Rumplmayr aus Windischgarsten hat es voll drauf und hat uns dieses tolle Bild geschickt.

Ob sich Kerstin Schirmer aus Dresden auch gerne im Grünen entspannt? Ash und Pikachu fühlen sich jedenfalls sichtlich wohl!

6.-10. Preis:
TV-Soundtrack „Pokémon – Die Johto Reise"

Anne Lorenz, Rothenburg
Alexandra Damjonat, Möchengladbach
Jana Jaschke, Mühlhausen
Suayip Yigit, Esslingen
Melanie Huynh, Tuttlingen

11.-15. Preis:
Filmsoundtrack „Pokémon 3: Im Bann des Unbekannten"



Deniz und Beri Ceyhan, Krefeld
Julia Eichfeld, Berlin
Jennifer Flor Henecker, Wien
Warwara Stirz, Ansbach
Patricia Kern, Bautzen

Impressum
Club Nintendo

Herausgeber
Nintendo of Europe GmbH
Satoru Shibata

Redaktionsanschrift
Club Nintendo
Nintendo Center
Postfach 1501
D-63760 Großostheim
E-Mail: info@nintendo.de
Telefax: 0 60 26 - 95 03 08

Redaktionelle Erstellung
COMPUTEC MEDIA AG
Nürnberg

Redaktionsdirektor
Hans Ippisch

Redaktion
Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung, Jens Quentin

Layout
Silvia Heckel, Tanja Päßler, Sandra Wendorf

Lektorat
Michael Ploog (Textchef), Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Team Nintendo
Gabriele Schröder, Paul Ashcroft, Harald Ebert, Marko Hein, Jens Geisendorff, Frank Prennig, Doris Kapraun

Produktionsleitung
Martin Closmann

Druck
Oberndorfer Druckerei GmbH
A-5510 Oberndorf bei Salzburg

Anzeigenberatung
Alexander Kreis
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 151
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)
Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.1.2001

Konsumentenberatung
0180 - 5 00 58 06
(€ 0,12 pro Minute) (Mo.-Fr.: 13-17 Uhr)

Spieleberatung
0190 - 00 00 00
(€ 1,51 pro Anruf) (Mo.-Fr.: 13-17 Uhr)

Club Nintendo Österreich
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39
Hotline: 06 62 - 87 63 48
(Mo.-Fr.: 9-12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13-17 Uhr, Mi.: 13-19.30 Uhr)

Club Nintendo Schweiz
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3 19 98 20
Hotline: 061 - 3 19 98 36
(Mo.-Fr.: 9-11 Uhr, 14-16 Uhr)

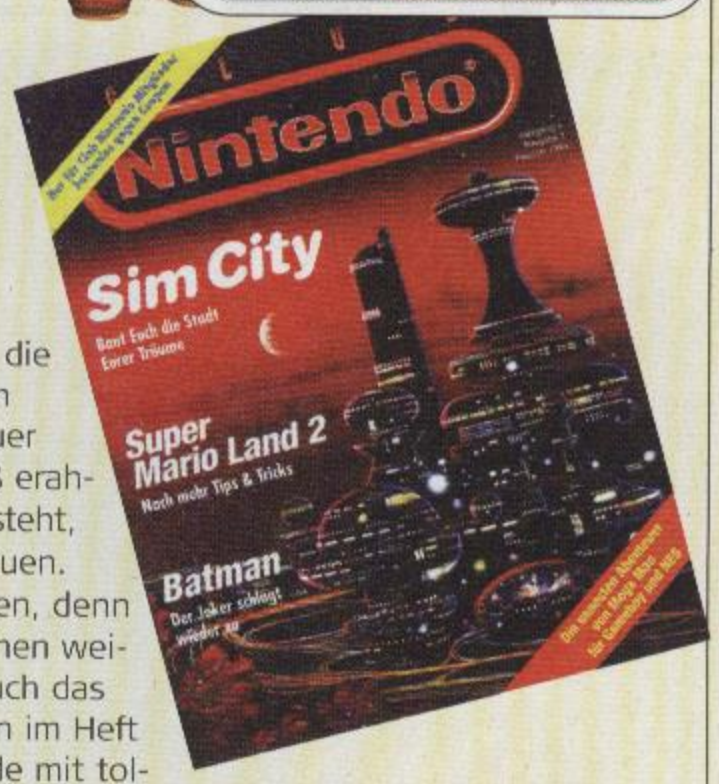
Club Nintendo Online
www.nintendo.de
www.gameboyadvance.de
www.pokemon.de
www.zelda.de
www.pokemongoldundsilber.de

Erscheinungsweise
Sechs Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)
Abonnement-Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Das „Club Nintendo"-Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 2002 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im „Club Nintendo"-Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Damals ...



Was stand vor neun Jahren im „Club Nintendo"-Magazin?

Im Februar 1993 gab es eine prall gefüllte Ausgabe, die mit Meilensteinen gespickt war! Angefangen bei Sim City, das nicht nur Simulationsfreaks und Häuslebauer begeistern konnte, der Super-Mario-Kart-Artikel ließ erahnen, dass ein echter Mega-Hit in den Startlöchern steht, und Hobby-Piloten durften sich über Pilot Wings freuen. *Game Boy*-Fans kamen natürlich auch auf ihre Kosten, denn mit Super Mario Land II – 6 Golden Coins gab es einen weiteren Kracher für unterwegs. Besonders gut kam auch das Mystic-Quest-Poster an. Dem Rollenspiel-Hit wurden im Heft übrigens ganze vier Seiten spendiert! Das *NES* wurde mit tollen Berichten über Batman – Return of the Joker, Mega Man 4, Tom & Jerry und Monopoly bedacht. Eine wahrlich gelungene Ausgabe!

Vorschau
auf die nächste Ausgabe

NINTENDO GAMECUBE.

Nintendo GameCube

Der *GameCube* erscheint am 3. Mai und natürlich gibt es auch jede Menge hochkarätiger Software! In der aktuellen Ausgabe haben wir euch ja schon ausführlich über die neue Traumkonsole und die ersten Spiele informiert. In unserem Launch-Special nehmen wir den Wunderwürfel inklusive Games dann ausführlich unter die Testlupe. Natürlich werden wir euch auch über die Zukunft des *GCN* informieren, damit ihr schon jetzt wisst, was in den nächsten Monaten auf euch zukommt. Das solltet ihr euch wirklich nicht entgehen lassen, wenn ihr beim Thema *GameCube* mitreden wollt!

GAME BOY ADVANCE

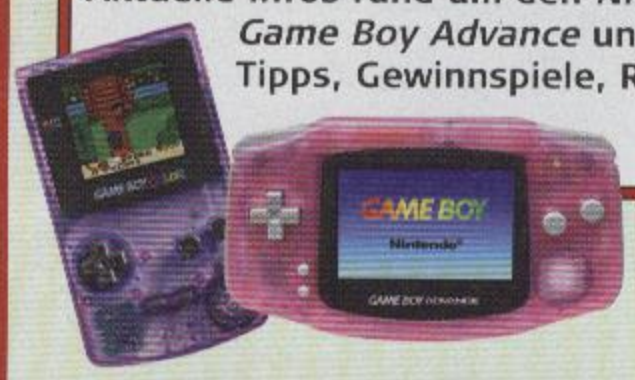
Super Mario World: Super Mario Advance 2

Marios neues Abenteuer wird in der kommenden Ausgabe auf Herz und Nieren getestet. In der aktuellen Ausgabe konnten wir euch ja schon einen kleinen Vorgeschmack liefern. Während ihr diese Zeilen lest, sind wir schon fleißig am zocken.

Club Nintendo

Weitere Themen im April

Aktuelle Infos rund um den *Nintendo GameCube*, neue Hits für *Game Boy Advance* und *Game Boy Color* im Test. Tipps, Gewinnspiele, Reportagen u. v. a.!



Nie mehr zu spät dran!

Schluss mit der Rennerei! **Abonniere** das Club Nintendo Magazin und du erhältst die zukünftigen Ausgaben bequem alle zwei Monate ins Haus geliefert. Zusammen mit dem ersten Heft bekommst du die einmalige „Power-Prämie": **Einen exklusiven Nintendo-Artikel.**

Jetzt als Power-Prämie!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet € 15,31 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet ihr die restlichen fünf Ausgaben eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut € 15,31 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

DROME RACERS WANTED

www.LEGO.de/racers

Start frei auf der härtesten Rennstrecke der Welt.
Der DROME ist eröffnet.
Nimmst du die Herausforderung an?
Dann kannst du richtige Rennen fahren: durch enge felsige Schluchten, über sumpfige Dschungelpisten oder durch ausgedehnte Wüsten. Zeig auch auf der High-Speed-Strecke, dass du nicht nur mutig, sondern auch geschickt bist. Denn du kannst deinen Racer auf jede Rennbedingung im Drome ausbauen und so optimal auf Höchstleistung tunen.
Aber beeile dich, denn die anderen sind schon am Start.

4585 Nitro Pulverizer
Angetrieben von einem starken Rückzieh-Motor ist er der Spezialist für extreme Bergstrecken.

8470 Slammer G-Force
Der Rekordbrecher für die rasanten High-Speed-Rennen. Powered by „Slammer".

PULL BACK MOTOR

SLAMMER

Zieh deinen Racer zurück und lass ihn los – stark, wie er abgeht.
Jeder der 6 Rückzieh-Motoren gibt deinem Racer eine spezielle Power.
Probier sie alle aus.

Stell deinen Racer direkt vor den „Slammer" und schlag fest auf den Startknopf. Unglaublich, wie er deinen Racer auf Höchstgeschwindigkeit bringt.

LEGO RACERS

® LEGO und LEGO Logo sind geschützte Markenzeichen der LEGO Gruppe © 2001 The LEGO Group.

www.gameboyadvance.de

Golden Sun TM (c) 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT. TM and (R) are trademarks of Nintendo Co., Ltd. (c) 2002 Nintendo.

Golden Sun

Bekämpfe die Mächte der Finsternis!

Nintendo®

GAMING 24:7™